576 KByte

C–64
AMIGA

1991/1



TARTALOM

576 KByte

1991/1. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
Címlapterv és grafika: Szál Andor

ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 90.2514/01-66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

Supremacy

Galaktikus háború két faj között az egyeduralomért – vérbeli stratégiai játék, a Milleneum 2.2 méltó utódja. A Supremacy azonban látványosabb grafikával dicsekedhet, mint a Milleneum, és több szerepe van a stratégiai hadviselésnek, mint a bolygók békés kolonizálásának.

(4. oldal)



Golden axe

(15. oldal)

International Soccer Challenge

A stadionban ezrek tombolnak, a Televízió készülékek előtt milliók figyelnek feszülten. Vajon ki lesz a világbajnok? Netán a házigazda OLASZORSZÁG, vagy a címvédő ARGENTÍNA, esetleg az NSZK? Minden megtörténhet! A döntés a Te kezedben van.

(16. oldal)



Cadaver

(18. oldal)

Sensitive

Nagy kalandozásunk a játékok birodalmában most kicsit veszélyes helyekre vitt bennünket.

(27. oldal)

- A szomszédos Ausztriában már kapható egy új, érdekes hardwer, a „Négy játékos csatlakozó". Az egységet az Amiga paralell portjába kell bedugni, s máris kész a totális őrület pl. egy baráti társaság számára. Néhány játék, mely így egészen új színt kap: Gauntlet II, Kick Off 2, Over the Net, Tie Break. A cucc ára kb. 250 ATS (és nem árt 4 db joy sem).

- A C64-es tulajdonosoknak is készült egy hasonló dolog, a Stickshift. Ezt a kis „elosztót" az egyik joy portba kell illeszteni, majd ehhez lehet egy joy-t és egy mouse-t kötni, melyek így egyszerre működtethetők, megoldva így a ki-be húzogatás tortúráját.

- POPULOUS rajongók kedvence lesz a Vadnyugati témájú OUTLANDS, ahol egy Indián törzs által megidézett szellem-istent alakítunk (AMIGA).

- A C64/Amiga tulajdonosok felkészülhetnek a SHINOBI folytatására, a SHADOW DANCER-re, az U.S. GOLD jóvoltából.

- Ha már a hardwereknél tartunk, szólunk egy újabb C64-es szenzációról, egy szuper Cartridge-ról, mely nagyon hasonlít egy Action Replay-hez. Csak be kell illeszteni a 64-es parallel portjába, a két kilógó vezetékét pedig egy video IN és OUT nyílásába. Ezek után bármely program/játék futás közben „fagyasztható" és video kazettára menthető.

- A minőségi játékairól ismert BITMAP BROTHERS megalakította a RENEGADE céget(?), mely kizárólag csúcs játékokat fog piacra dobni. Az első két munkájuk a MAGIC POCKETS és a GODS lesz. Ezekre 1991-ben számíthatunk (AMIGA).

- A MIRRORSOFT új játéka, melynek programját a híres LEVEL 9 készítette, a CHAMPIONS OF THE RAJ lesz. Hat különböző csoport közül választhatunk egyet, melyet sikerrel kell irányítanunk a Defender o.t. C.-szerű stratégiai, arcade részekkel dúsított játékban, melynek színhelye az 1800-as évek Indiája (AMIGA).

HÍREK



- A befejezés utolsó stádiumában van a Turrican folytatása, a TURRICAN 2. A rendelkezésünkre álló preview azt a látszatot kelti, hogy a második rész túl sokban nem fog különbözni elődjétől. Képünk a C64-es verzióról készült.

- Nagyon érdekes, sőt izgalmas lesz az U.S. GOLD játéka, a NIGHTSHIFT, ahol egy/két Mario-szerű figurával kell egy üzemben Lucasfilm játékfigurákat, pl. Darth Vader-eket vagy Ben Kenobi-kat gyártani, mindezt időre.

- Úgy látszik a politikai programok divatba fognak jönni két cég is kiadja a saját stratégiai játékát. Az IMPRESSIONS a THE FINAL CONFLICT-ot, ahol egy nukleáris háború kirobbantásának a lehetősége van a kezünkben, az INFOGRAMES pedig a GHENGHIS KHAN-t, ahol a legendás vezér szerepét kapjuk (AMIGA).

- A jól ismert torpedó-játéknak már volt egy számítógépes átdolgozása Battleships néven. A WARSHIPS is az ősrégi játéktémát használja fel, persze 1991-es színvonalon.



- Nos, aki látta a BNV-n az EXTERMINATOR nevű játéktermi automatát, az biztosan nem felejti el egy ideig a digitalizált képtárat, a fénykép szerű szobákat, az ugrándozó, ököllel „szétcsapható" békákat és tankokat. A játék számítógépes változata, ha hihetetlen is, C64-re is elkészül. Az az egy-két exklúzív kép, amit szerkesztőségünk látott belőle, csodás!

- Január tájékán várható az ACCOLADE bombája TEST DRIVE 3 néven. Ebben a részben 1990/91 méregdrága álomautói közül válogathatunk. Újdonság az esőben vezetés és az ablaktörlő megjelenése. Grafikája a 3D polygon és a digitalizált képek keveréke lesz.

- A SALES CURVE tovább ontja magából a jobbnál jobb játékokat. A legújabbak lesznek: DOUBLE DRAGON 3-THE SACRED STONES, ahol barátaink Billy és Jimmy a három Rosetta-kő keresésére indul; ASYLUM – egy különös, „három személyes – interactive-heavy metal-fantasy-action/adventure" játéktermi gép licensz, BRUTE FORCE-csúcs verekedős, kábítószer-forgalmazókat, skin head-eket és késeseket ellenségként felvonultató program.

- MINDSCAPE újdonságok: a nálunk is bemutatott drámai film alapján – „DAS BOOT" –, azonos címmel Második világháborús tengeralattjáró-szimulátor készül. Küldetéseink többek között Norvégiában, a sarkkörön és Gibraltárnál játszódnak. A MEGA FORTRESS című B–52 bombázó szimulátorban pl. szovjet lézer bázisok ellen is támadhatunk majd. A program a nyugati sikerkönyv, a Flight of the Old Dog alapján készül. A BLUE MAX-ben történelmi küldetéseket repülhetünk nyolc féle klasszikus géppel. A grafika természetesen 3D lesz, a „visszajátszás" és a „külső kamera" funkciók is szerepelni fognak (AMIGA).

- Az Olasz-maffia film, a Keresztapa is alapja lesz egy új játéknak, az U.S. GOLD készíti.

- Van néhány hírünk, melyek messze az 1991-es évbe tekintenek. Az U.S. GOLD két játéktermi automata átírási jogát szerezte meg, az egyik a CAPCOM „FINAL FIGHT"-ja, a másik a SEGA bombasztikus autóversenye, a „SUPER MONACO GP". ACTIVISION-ék sem akarnak lemaradni, ezért dollár-hegyeket fizettek ki az SNK „BEAST BUSTERS"-jának átírási jogáért. Mivel nem titok, hogy jó kapcsolatban állnak az IREM-mel, pletykák keringenek az R-TYPE 2 C64/Amiga verziójáról is A fent felsorolt játékokra minimum 1991 februárig várni kell.

- C64-en várható a STRATEGO (ACCOLADE), mely eredetileg egy társasjáték.

- Két új data-disc is készülődik. Az első 16 új pályát tartalmaz a CORE DESIGN CORPORATION-jéhez, a másik pedig egy mission disc a DAMOCLES-hez (AMIGA).

- A híres(?) angol „jó bőr" énekesnő, Betty Boo rövidesen egy computeres játék főszereplője lesz. Menedzsere szerint tökéletesen alkalmas erre.

- Óriási a kavarodás a SYSTEM 3 háza táján. Megállapodtak, hogy kiadják (a brilliáns lövöldözős játék, az Armalyte készítő gárdája) a CYBERDYNE SYSTEMS legújabb játékát, a DEADLOCK-ot, mely neigen akar elkészülni. A programról annyit, hogy stílusát tekintve valahol az Impossible Mission és a Haw-keye között van, grafikáját vizsgálva pedig nagy valószínűséggel a „Legszebb C64-es játék" cím várományosa. A problémák ott kezdődstek, amikor a S3 elcsábította a CS grafikusát, hogy készítse el a Last Ninja Remix introját, később pedig felkérték, hogy rajzolja meg a Last Ninja 3 teljes grafikáját. Mivel grafikus nélkül nincs játék, a cég unatkozó programozói elkezdték kódolni az ARMALYTE 2-t. A LN3 grafikájára nincs panaszunk, amit láttunk a rendelkezésre álló preview-ban, az csodás. A másik két játék várható megjelenéséről egyelőre semmi információnk nincs.

- Az utóbbi időben rendkívül termékeny SALES CURVE még két pénzbedobós-gép átiratot készít. A Big Run eredetileg a Jaleco automatája, melyben a híres/hírhedt Paris–Dakar autóversenyen kell résztvennünk. A Rod Land egy standard Bubble Bobble szerű játék, főszereplő egy hosszú hajú, angyal kinézetű kislány, az ellenfelei pedig nyulak, kecskék, méhek s hasonló „szörnyek".

- GUNSHIP-rajongók kedvence lesz a GUNSHIP 2000, jövő helikopter-szimulátora.

- Az OCEAN elkészítette az eddigi legtökéletesebb, minden apró részletet is tartalmazó, egy az gyben pénzbedobós-automata átiratát, a Pang-ot.

- Szerkesztőségünknek sikerült exkluzív képeket látnia az ACCOLADE szuperprodukciójáról a TEST DRIVE III-ról. Egyelőre a játéknak CSAK az MS–DOS változatát készítik, tehát az Amigásoknak és a 64-eseknek várniuk kell minimum jövő nyárig. Megcáfolva a terjengő híreket, az érthetetlenül és önhatalmúan „átkeresztelt" Grand Prix Circuit NEM azonos az előbb említett TD III-mal. Egyelőre tehát TD III, TD IV, sőt TD V sem létezik! Mi már azt is felháborítónak találjuk, hogy a szerencsétlen Vendettát a Last Ninja III-nak kiáltották ki. A helyzet teljes tisztázása miatt megjegyzendő, hogy a TD II-höz CSAK három kiegészítő létezik, aCalifornia Challenge, a Muscle Cars és az European Challenge.

Munkatársakat keresünk!

Az 576 KByte szerkesztősége olyan újságíró munkatársakat keres, akik jártasak a szimulátor programok tesztelésében és erről teljes körű leírások elkészítésében.

Jelentkezésüket levélben a 1389 Budapest, Pf. 132. vagy a 176-3927-es telefonon várjuk.

SIKER

Vérbeli stratégiai játék

SUPREMACY



FOTÓ: AMIGA

Galaktikus háború két faj között az egyeduralomért – vérbeli stratégiai játék, a Millennium 2.2 méltó utódja. A Supremacy azonban látványosabb grafikával dicsekedhet, mint a Millennium, és több szerepe van a stratégiai hadviselésnek, mint a bolygók békés kolonizálásának.

A játék elején négy fokozat közül választhatunk, egészen eredeti formában. A leggyengébb fokozatban egy agy nélküli, majomszerű fajjal kell megküzdenünk egy nyolc bolygóból álló rendszer uralmáért. Ezt egy fél óra alatt meg lehet nyerni, hiszen ellenfelünk ész nélkül, csak erővel küzd. A következő ellenfelünk egy mentálisan kifinomult, de fizikailag gyenge faj. A tizenhat bolygóból álló csatatér már keményebb dió, több figyelmet igényel. A harmadik és negyedik fokozatban a hadszíntér harminckét bolygó, és ellenfeleink sem észben, sem erőben nem szenvednek hiányt. Az ő legyőzésükhöz már több órás küzdelem szükséges.

Hogy könnyebb legyen a játék komplex irányítását megérteni, egy példajátékon keresztül próbálom meg elmagyarázni. Válasszuk ki a leggyengébb ellenfelet a CHALLENGE funkcióval. Megjelenik a játék fő képernyője. Bal oldalt, felül látható a bolygórendszer. Az alsó, zöld színű bolygó a miénk, a felső, piros az ellenfélé, a többi még lakatlan. A tőle jobbra levő nyilakkal választhatunk ezen a térképen a bolygók közül. Ahogy az ellenfél erősödik, úgy válik egyre láthatóbbá a bolygók hátterében egy gonosz pofa. Jobb oldalt, alul van az üzenet-ablak, felette az aktuális bolygó képe és neve. A kéz-ikon a PAUSE, a fül-ikon a hang ki-be kapcsolása. A bolygókép felett az aktuális dátum van. Bal oldalt, alul láthatóak a parancs-ikonok, ezek persze a legfontosabbak. A felső sor balról jobbra: BOLYGÓADATOK, VÁSÁRLÁS, ŰRHAJÓK, ATMOSZFÉRA-FEJLESZTÉS, BESOROZÁS. Alsó sor ikonjai: RAKODÁS, BOLYGÓFELSZÍN, HÁBORÚ, KÉMKEDÉS, LEMEZ. Ha belépünk egy ikonnal egy másik képernyőre, a jobb egérgombbal térhetünk vissza ide. A LEMEZ ikonnal menthetjük és tölthetjük az állást.

Válasszuk ki most a VÁSÁRLÁS ikont. Itt vehetünk klüönböző űrhajókat, gépeket. A leggyengébb fokozatban a vásárláshoz csak pénz kell (CREDITS), az erősebb fokozatokban már energia és ércek (MINERALS). A nyilakkal lapozhatunk, a BUY-jal vásárolhatunk. Az első űrhajó a cirkáló, ezzel szállíthatunk seregeket. A műhold termeli az energiát, ebből rögtön vehetünk is egyet. A program egyből ad neki nevet, de mi át is nevezhetjük. Az atmoszféra-fejlesztővel tehetjük a lakatlan bolygókat lakhatóvá. A szállító űrhajóval embereket és árut szállíthatunk. A bánya érceket és üzemanyagot termel. A farm élelmet állít elő a lakosság számára, ebből rögtön kettőt vegyünk. Térjünk vissza a főmenühöz, és válasszuk ki a RAKODÁS ikont. A bal felső sarokban látható, hogy a dokkokban jelenleg két farm és egy műbolygó van. Válasszuk ki az egyik farmot. A képernyő közepén látható sárga-fekete gombra emlékeztető ikonnal rakjuk rá legénységet. Ugyanezt tegyük meg a másik farmmal is. Válasszuk ki a BOLYGÓFELSZÍN ikont. Click-eljünk a két farmra, ezzel kiraktuk őket a bolygó felszínére. Az ON-OFF ikonokkal indítsuk be őket. A műbolygónak nem kell legénység, egyszerűen csak Föld körüli pályára kell állítani. Válasszuk ki az ŰRHAJÓK ikont. Alul, a kis kék rekeszekben fel van sorolva az összes, tulajdonunkban levő űrhajó és gép. Válasszuk ki itt vagy a dokknál a SOLAR 1-et. fent három ikon látható. Az elsővel kilőhetünk egy űrhajót a bolygó felszínéről bolygó körüli pályára (KILÖVÉS), a másodikkal átküldhetjük egyik bolygóról a másikra (UTAZÁS), a harmadikkal leszállhatunk bolygó körüli pályáról a bolygó felszínére (LESZÁLLÁS). Az első két funkcióhoz üzemanyag szükséges, kivéve a műbolygó esetében, ami atomerőművel működik. Lőjük ki a SOLAR 1-et a STARBASE körüli pályára, ezzel több dolgunk nincs, termeli az energiát. Most, hogy kiürült a dokk, érdemes még legalább egy farmot munkába állítani.

Ha most lekérjük a bolygóadatok ikont, láthatjuk, hogy növekszik az élelmiszer- és energiatermelés. Bal oldalt, alul vannak a lakott bolygók felsorolva. Jelenleg csak a STARBASE és ENEMYBASE van itt. Ha több bolygónk lesz, itt is kiválaszthatjuk, hogy fent melyik bolygó adatait lássuk. Jobb oldalt, alul választhatjuk ki, hogy az aktuális bolygó körüli pályán, felszínén vagy dokkjában ülő berendezéseket lássuk. Érdemes a játék elején az adót 10%-ra levenni, hogy a lakosság gyorsabban növekedjen. Ha azonban eléri a populáció a 10 000-et, vegyük fel az adót kb. 35%-ra, mert a túl nagy népességet nem tudják a farmjaink ellátni, és persze szükség lesz a pénzre a háborúhoz. Ha közben van pénzünk, vegyünk egy bányát is, hogy legyen üzemanyagunk, és indítsuk be a farmokhoz hasonló módon.

Ha kiírta a program, hogy lehet már venni atmoszféra-fejlesztőt, és van rá pénzünk, vásároljuk meg. Ebbe sem legénység, sem üzemanyag nem kell, még csak fel se kell lőnünk. Egyszerűen válasszuk ki azt a bolygót a főképernyőn, amelyet lakhatóvá akarunk tenni, és click-eljünk rá az ATMOSZFÉRA-FEJLESZTÉS ikonra. Megkezdődik a bolygó „formázása". Többet ezzel nem kell foglalkoznunk, a program üzen, ha elkészült, ekkor küldjük tovább az atmoszféra-fejlesztőt. Teljesen mindegy, hogy a bolygókat mi formázzuk meg, vagy az ellenfél. Amikor az első bolygó elkészült, megkezdhetjük a kolonializálást. Oda is kell műbolygót és farmokat küldeni. Annyi lesz a különbség, hogy az ŰRHAJÓK menünél most nemcsak fellőjük a műbolygót, hanem el is küldjük az UTAZÁS ikonnal PLANET 1-re. A farmokba most nemcsak legénység kell, hanem üzemanyag is, hogy el tudjanak repülni az új bolygóig. A RAKODÁS-képernyőn a „benzintöltő-kéz" ikonnal tölthetünk az aktuális berendezésbe üzemanyagot. A mellette levő ikonnal, amelyen egy ember van, embereket szállíthatunk, de ennek csak a szállító űrhajónál van értelme. A farmoknak a szomszéd bolygóig 200 egység üzemanyag bőven elég lesz. Ezután ugyanúgy, mint a műbolygóknál, az ŰRHAJÓK ikonnál lőjük fel a farmokat, és küldjük át a PLA-

NET 1-re (az utazás a jobb felső sarok ikonjával megszakítható, ennek persze hosszabb távon lehet értelme). A LESZÁLLÁS ikonnal tegyük le a farmokat, és a BOLYGÓFELSZÍN ikonnál állítsuk őket üzembe. Apropó, amikor megkapjuk az „elektromágneses vihar süvített át a galaxison" üzenetet, a STARBASE felszínén újra üzembe kell helyezni gépeinket, mert kikapcsoltak.

Most, hogy kezd galaktikus birodalmunk terjeszkedni (elvégre már két bolygónk van!) elkezdhetünk fegyverkezni. A BESOROZÁS képernyőn 24 század közül választhatunk. Mindegyikre megadhatjuk, hogy milyen páncélzatot és fegyverzetet viseljen, és hogy hány főből álljon. Minden századot érdemes a legjobb páncéllal és fegyverrel felszerelni, és maximális 200 főből kiállítani. Ekkor megkezdődik a kiképzésük (jobb alsó sarok). Ha az itt látható szám eléri a 100%-ot, a század ki van képezve. Ha a kiképzés befejeződött, a „narancssárga ember – nyíl-zöld-ember" ikonnal felszerelhetjük őket, a kiképzési árat is csak ilyenkor kell kifizetni. Egyszerre mindig 4–6 századunk álljon képzés alatt. A játék vége felé, amikor már rengeteg pénzünk lesz, mindig minden felhasználatlan század kiképzését azonnal kezdjük meg.

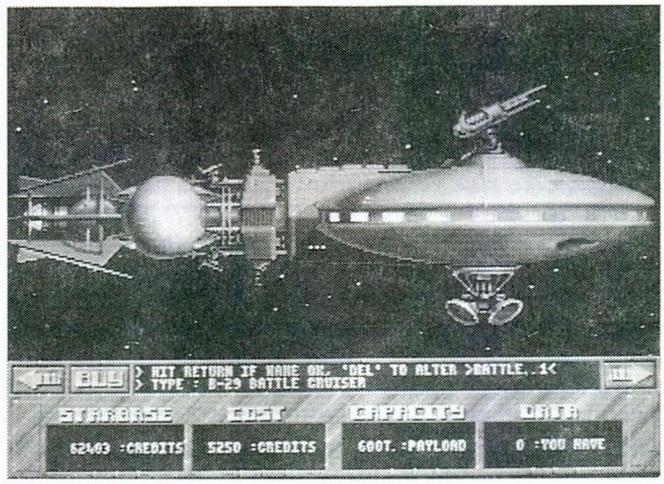
Közben az atmoszféra-fejlesztő újabb bolygót tesz lakhatóvá, ezt is telepítsük be. A BOLYGÓADATOK ikonnál a „bolygó-nyíl-bolygó" ikonnal begyűjthetjük a pénzt az összes külső bolygókról. Mivel most már több bolygóról ömlik az adó, a gépek vásárlása nem jelent gondot, koncentrálhatunk a hadi kiadásokra.

A leggyengébb fokozatban szinte kizárólag élelmet kell termelnünk, de az erősebb fokozatban energiára és ércekre is szükség lesz. Ezért a bolygónk felett ne egy, hanem legalább négy műbolygót keringtessünk. Legyen egy bolygónk, amely csak érceket, és egy, amely csak élelmet termel. A felesleget szállító űrhajókkal szállítsuk oda, ahol szükség van rá. A RAKODÁS képernyőn jobb oldalt látható zöld csíkok mutatják, hogy miből mennyi van. Ha a dokkból egy szállítás űrhajót választunk ki, a piros nyilakkal pakolhatunk be az űrhajóba árut, és a LEGÉNYSÉG ikon alatt láthatóval rakhatunk ki mindent. A piros kereszttel áthúzott űrhajóval beolvaszthatunk egy gépet. Erre akkor van szükség, ha már maximális 32 gépünk van, és egy újat akarunk csinálni. Ilyenkor beolvasztunk valami feleslegeset, és megcsináljuk, amire szükség van.

Nem érdemes 2–3-nál több bolygót kolonizálni, mert egyrészt akkor az ellenőrzés az ember számára túl bonyolulttá válik, másrészt, ha mindent védeni akarunk, nem marad elég erőnk támadásra. Így az igazi bázisunk a hozzánk legközelebb eső 2–3 bolygó, amelyeken, ha a populáció eléri a maximális 30 000-et, ez olyan adóbevételt biztosít, hogy a fegyverkezésnek nem az anyagi helyzetünk, hanem a rendelkezésünkre álló üres századok száma fog korlátot szabni.

Lassan befejeződik az első századok kiképzése. Vegyünk egy cirkálót, rakjunk bele legénységet és üzemanyagot, és válasszuk ki a HÁBORÚ ikont. Bal oldalt, alul láthatjuk, hogy a bolygó felszínén hány század van. Rájuk click-elve, bekapcsolhatunk maximum négyet az előkészített cirkálóba. Az ŰRHAJÓK menünél a szokásos módon küldjük át a cirkálót PLANET 1-re, és rakjunk ki egy századot a HÁBORÚ ikonnál. A leggyengébb fokozatban elég egy század (ha maximális páncélzata, fegyverzete és kiképzése van) egy bolygó védelmezéséhez, a legerősebb fokozatban is elég két század (csak gyakran kell erősítést hozni).

Ha mindennel megfelelően el vannak látva az anyabolygóink, és meg is vannak védve, megkezdhetjük az inváziót. Ha akarunk, kémkedhetünk a KÉMKEDÉS ikonnal, ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy csekély összegért megtudhatjuk egy ellenséges bolygó fontosabb adatait (pl. katonai erejét). Ha ebben a fokozatban elindítunk egy cirkálót, amelyben négy maximális erősségű század van, gyakorlatilag nem fogunk ellenállást találni egészen az ellenfél bázis-bolygójáig. Ha meg akarunk támadni egy bolygót, az ŰRHAJÓK menüből küldjük el oda a cirkálónkat, szálljunk le, és a HÁBORÚ ikonnál pakoljuk ki a bolygóra a csapatainkat. Állítsuk maximálisra az agressziót, és sokszoros túlerőnk pillanatok alatt elsöpri az ellenséget. Pakoljuk be a győzelem után a seregeket, és repüljünk a következő bolygóra. Problémát jelenthet az üzemanyag. Mindig töltsük fel a cirkálót a meghódított bolygón, mert különben könnyen pórul járhatunk. Egyszer leszálltam az ellenfél anyabolygóján három cirkálóval, és kiraktam belőlük a seregeket. A cirkálókban 0 üzemanyag maradt, úgyhogy képtelen voltam felszállni velük. A seregeim kipusztultak, újabb seregeket viszont nem hozhattam, mert a dokk az én űrhajóimmal volt tele, tehát lehetetlenné vált, hogy az ellenfelemet legyőzzem.



FOTÓ: AMIGA

A gyors hódítással elfoglalt bolygókat már nem kell védenünk, mert mi egyszerűen gyorsabban foglaljuk el a bolygókat, mint amilyen gyorsan a gép foglalja el tőlünk. Bár a legerősebb fokozatban ha még kétszeres túlerővel támadunk is, előfordulhat, hogy vesztünk, de a mi seregeink gyorsabban képződnek ki. Az utolsó lépés az ellenfél bázisának elfoglalása. Ez keményebb dió, mert ő a harc közben is folyamatosan tudja gyártani a seregeket, ezért itt jóval erősebb. Azonban még a legnehezebb fokozatot is elverhetjük, ha egymás után húsz-húsz századot küldünk a bolygó elfoglalására. 32 bolygós rendszernél problémát jelenthet a távolság az üzemanyag miatt, de ha elég sokáig játszunk, tudósaink feltalálják a nukleáris hajtóművet a cirkálókra is, és ekkor már nincs szükség üzemanyagra.

A játék sajnos nem tudott megszabadulni a Millennium egyik nagy hibájától, a monotonitástól. A cselekvések, amikre a játékban szükség van, automatikusak, egy gép is tudná csinálni. Jobb lett volna, ha a játéknak sokkal kevesebb funkciója lenne, és többet bíznánk a gépre (mint pl. a Populousnál). Sokkal érdekesebb lenne a játék, több lehetőség lenne, ha a játékosnak csak fontos döntéseket kellene hoznia.

Másik problémám az, hogy egy ilyen tipikus kétszemélyes játékot miért nem lehet két játékosnak egymás ellen játszania, két összekötött Amigával. A gép stratégiája könnyen kiismerhető, ha egyszer rájöttünk a Nagy Trükkre, könnyen elverhetjük a legerősebb fokozatot is, a játék unalmassá válik. Két játékos azonban mindig tud meglepetéssel szolgálni egymás számára. Ha már a Populous-nál maradunk, a játéknak igazi ízt ott is az ad, amikor ketten egymás ellen játszanak. Kár, hogy ezt itt nem lehet.

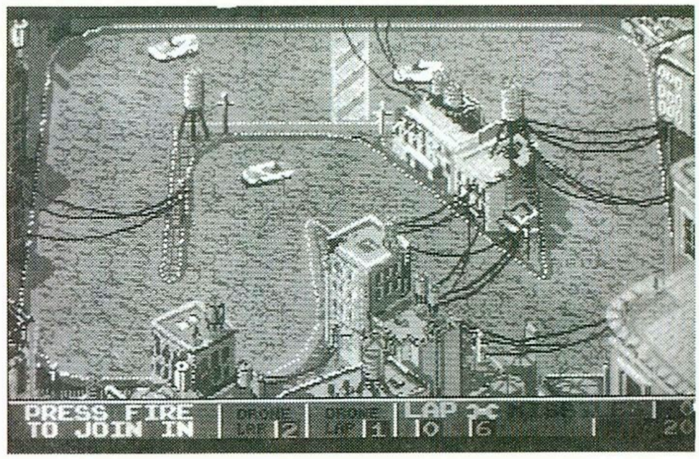
Tihor Miklós

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	93		
ZENE	95		A
JÁTSZHATÓSÁG	98		
Összesen:	97		

Verseny Mad Max rajongóknak

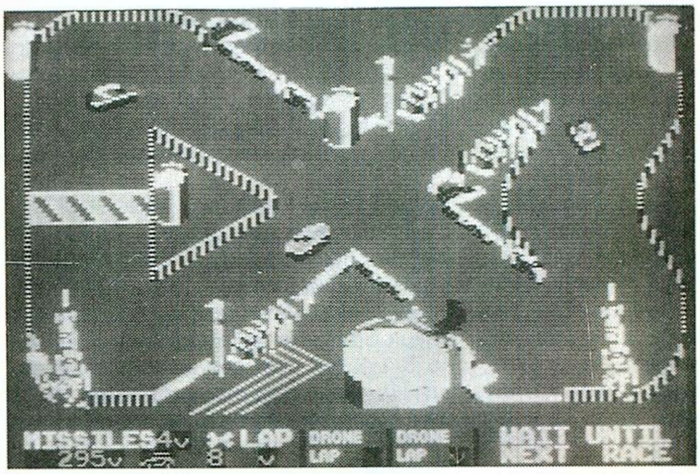
Badlands

A DOMARK cég ezúttal a TENGEN Super Sprint szerű autóverseny játékának, a BADLANDS-nek számítógépes változatával lepte meg a C64/Amiga tulajdonosokat. A játék érdekessége, hogy egy nukleáris háború utáni, kiégett világban játszódik.



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: C–64



A programban három játékos versenyezhet egymás ellen, ebből egyet a computer irányít. Minden menetben négy kört kell futni és túlélni. A túlélés szón azért van hangsúly, mert minden menet után teljesítményünktől függő pénzeket kapunk, a szokásos boltba térhetünk be, ahol a spéci autó alkatrészeken kívül komoly fegyverek is vásárolhatók, melyek azután a többi induló ellen vethetők be. Amikor egy versenyzőt eltalálnak, kocsija megsemmisül és egy helikopter újabb járgányt állít be helyette – ez időveszteséget jelent. Jóbarátok összehangolt munkával, a computer vezérelt kocsi folyamatos zargatásával sikeresen túljuthatnak a 8 pálya nehézségein. Mivel a helyszín nem eldorádó, a járgányok folyamatos haladását és a vezetők testi épségét kiálló kövek, felbukkanó hegyes karók és hajtűkanyarok veszélyeztetik.

A játék ötlete egyáltalán nem eredeti, már sok játékban találkozhattunk vele, éppen ezért a stílus kedvelőin kívül másoknak nem fog új izgalmakat okozni. A játékmenet is a szokásos, az autók irányítása azonban praktikus, jól megoldott. Az Amiga verzió grafikája egy – az egyben a játéktermi színvonalat adja vissza. A sprite-ok jól animáltak, a hátterek rendkívül aprólékosak, színesek. A zene dögös, a digitalizált hanghatások jó hangulatot kölcsönöznek. Nyugodtan elmondható, hogy a stílus egyik gyöngyszeme.

A C64-es változat grafikája elnagyolt, darabos, a kocsik sprite-jai túl nagyok. A játék zenéje és hanghatásai idegesítőek. Egyedüli, pozitívum a jó játszhatóság, ami azonban egy ilyen programhoz kevés. Csak autóverseny rajongóknak és „mindenevőknek" ajánljuk.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83	63	A
ZENE	70	48	
JÁTSZHATÓSÁG	85	75	64
Összesen:	80	65	

Kalandos mese, mesés kaland

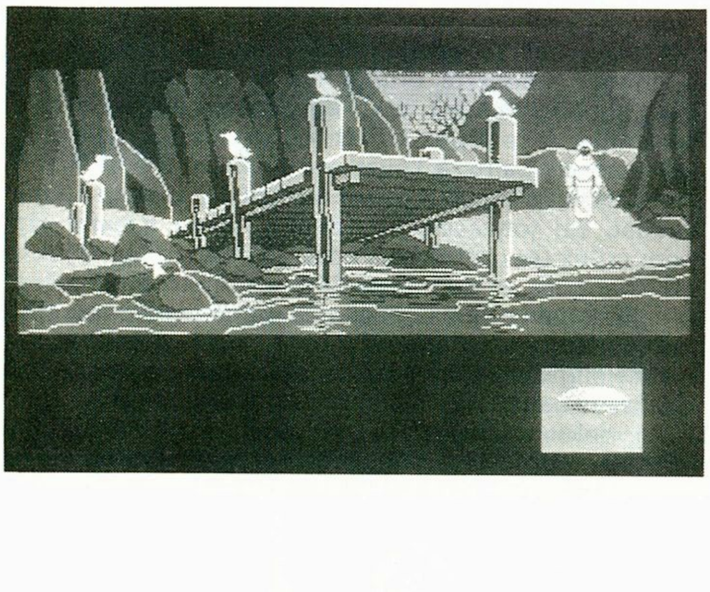
Loom

A LUCASFILM szerencsére még időben észbekapott. Mielőtt a közvélemény végleg elkönyvelte volna, hogy csak Maniac Mansion szerű (egyébként kellemes) programokat tudnak futószalagon gyártani, piacra dobott egy teljesen újfajta kalandjátékot, a LOOM-ot.

Az új játék pedig biztosan megállja a helyét az amatőr és a profi kalandjátékosok szemében. Széles körű elterjedését segíti, hogy Angol és Német nyelven is kiadták. A cég ezúttal is a tőle megszokott csúcs grafikát nyújtja a játékosoknak, plusz az eredeti csomagolásban egy 30 perces audio kazettát is mellékel.

A sprite-ok aprólékosan kidolgozottak, egy-egy figurának tényleg „személyisége" van. A zenék rendkívül kellemesek, pontosan illeszkednek a történet hangulatához, de mi mást várhatnánk egy olyan játéktól, melynek főszereplője a zene. Többek között Csajkovszkij egy műve is hallható! Maga a játékmenet kezdők számára is tökéletes, hiszen a főszereplő soha sem halhat meg és az esetleges hibás lépések is kijavíthatók. A végső megoldáshoz könnyen el lehet jutni – ezt az igazán profi kalandjáték-megoldók hibaként könyvelhetik el –, de számukra is élvezetes lesz a program. A játék egyetlen negatívuma a túl sok lemezcserélgetés, mely néha érthetetlen és irritáló. Az egész történetnek kicsit mese beütése van, egy abszolút pozitív légkör lengi körül – a jók nagyon jók, a rosszak nagyon rosszak. Ebben a mesében mindenkivel, akivel találkozunk negyedórás párbeszédeket folytatunk, s ha elég figyelmesek vagyunk, eredményként egy komplett történet fog kialakulni bennünk. Az idegen nyelveket alig ismerők számára szerencsés, hogy kis logikával a szövegek megértése nélkül is sikert lehet elérni, ami a legtöbb kalandjátéknál nem adott, persze így az élvezet nem tökéletes.

FOTÓ: AMIGA



Az irányítás kényelmes, a hangok lejátszásán kívül minden kizárólag az egérre korlátozódik. Ha a képernyőn olyan tárgyra/élőlényre mutatunk, mely számunkra érdekes lehet, annak képe megjelenik a jobb alsó sarokban. Ha ilyenkor egyszer rányomunk a gombra, figuránk figyelmét felé fordítja, és a dolog neve megjelenik a képe alatt. Ilyenkor lehet a tárgyra/élőlényre rávarázsolni. Ha lehetőség van arra, hogy valamire használjuk is (megmozgassuk, felvegyük, vizsgáljuk, előcsaljuk a varázslatát), akkor ezt megtehetjük úgy, hogy újból rányomunk a megjelent kis képre. A játék elején beállított nehézségi foktól függ a bal alsó rész tartalma. Ha a legegyszerűbb helyzetet választottuk, itt egy varázsbot, egy kotta, és egy kis ablak látható, melyben megjelennek a beütött hangok (természetesen csak akkor, ha nálunk van a bot). (Értelemszerűen nehezebb szinten csak a kotta és a bot, vagy csak a bot lesz látható, ezt azok válasszák, akik már fejből tudják a hangok elhelyezkedését). Ennek segítségével tudjuk kiadni és azonosítani a kalandprogramokban szokásos parancsokat. Az újítás, hogy szavak helyett dallamokat fogunk használni, melyeket először meg kell találni, majd rájönni, hogy mire szolgálnak. Rendszerint ahol meglelünk egy dallamot, ott van egy tárgy is, melyre rávarázsolva kiokoskodható, hogy mire is szolgál amit találtunk. A parancsok mindig négybetűsek és a hangjegy – ABC segítségével adhatók meg – a billentyűzetről. A felső „C-t shift + C-vel produkálhatjuk. Ha egy dallam-varázslat nem szimmetrikus, akkor visszafelé lejátszva az ellenkezőjét jelenti. Mivel minden betöltéskor változnak a dallamok, ezért nem fogjuk konkrétan megadni a varázslatokat, csak azt, hogy hol mit találunk. A játék elkezdése előtt érdemes papírt és íróeszközt készíteni, hogy a varázslatokat fel tudjuk jegyezni. A további billentyűk:

ESC – a párbeszédek továbbléptetése

„<", „>" – a szövegek kiírási ideje

F5 – disc-parancsok: kimentés, toltés, a játék folytatása

F6 – zene, hanghatások ki/be

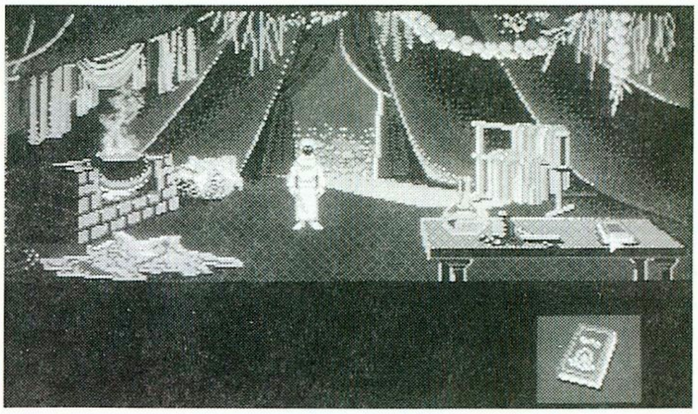
F8 – kilépés a játékból.

A kezdet-kezdetén, a történelem előtti időkben az emberek foglalkozásuk szerint csoportokba tömörültek, s egymástól elszigetelten, békében éltek. A kovácsok üllő alakú várukban, az üvegkészítők kristálypalotájukban, a pásztorok kőházaiban, és a főszereplők, a takácsok pedig egy kis magányos szigeten. Ők azok, akik ismerői és használói a varázslatoknak, és az ők azok, kiknek birtokukban van a Szövőszék, minden varázslatok forrása. Az aranykor addig tartott, amíg a CHAOS meg nem jelent a környéken, és a káosszal ugye nem lehet együttélni. A figura, akit mi irányítunk Bobbin, az ifjú takács, kinek feladata nem kevesebb, mint felfejleszteni varázslótudományát (kezdetben csak három hangot tud használni), és megmenteni a világot a CHAOS-tól.

Figyelem! A következő oldalak elolvasása komolyan károsítja az egészséges kalandjáték-megoldó képesség fejlődését. Túlzott fogyasztása elkerülendő!

Kezdéskor a sziget egyik hegycsúcsán vagyunk és elmélkedünk. Vizsgáljuk meg a fán lógó utolsó levelet. Miután leesett, induljunk meg balra lefelé a faluba. Keressük meg a középső sátrat és menjünk be, folyamatosan jobbra. Ha a beszélgetésnek vége, vegyük fel a botot a földről. Vizsgáljuk meg a tojást. A dallam, amit lejátszik lesz a NYITÓ/ZÁRÓ varázslat. Törjük fel

vele a tojást. A megjelenő kacsa nem más, mint a saját elvarázsolt anyánk. Beszélgetés után menjünk fel a falu felett, a bal felső sarokban kezdődő erdőbe, ott balra a temetőbe. Itt a tüskés bokorból ugrassuk ki a nyuszit. Nyissuk ki a sírt. Menjünk egy képet jobbra, és a négy odút sorban megvizsgálva gyűjtsük össze a SÖTÉTBEN LÁTÓ varázslatot. Térjünk vissza a faluba, a középső sátorba. Ott a sötétségnek (egy szempár) játsszuk le az előbb szerzett dallamot. Vizsgáljuk meg az immár láthatóvá vált rokkát, így jutunk egy ARANYNYÁ/SZALMÁVÁ változtató varázslathoz. Ezt rögtön ki is próbálhatjuk a földön heverő szalmán. Menjünk át a jobb oldali sátorba. Amikor megvizsgáljuk a lombikot, az kiömlik, mienk a KIÜRÍTŐ/MEGTÖLTŐ varázs. A színezőüst vizsgálata után megkapjuk a SZÍNEZŐ varázslatot, mellyel a földön levő gyapjúhalmot átszínezhetjük. Ekkor jutalomként az „F" hang beépül „tudástárunkba". Vegyük fel a könyvet az asztalról. Menjünk vissza fel a fához és nyissuk meg az eget. Miután a fa kidőlt és megérkezett, menjünk le a stéghez. Nyissuk ki a kagylót, hogy a sirály jóllakhasson (alapvetően jó fiúk vagyunk!). A stégről ugorjunk bele a vízbe, majd másszunk fel a fára, ekkor kezdődik kalandos utazásunk. Rövidesen megérkezünk a forgószélhez. Hallgassuk meg a varázslatát, amely a CSAVARÓ/KIEGYENESÍTŐ dallam. Az egyenesítéssel eltüntethetjük a forgószelet. Haladjunk tovább a part felé. A homokra kilépve újabb jutalomhangot kapunk: a „G"-t. Menjünk felfelé a fák irányába. Az erdőben induljunk el balra, amíg a pásztorokkal nem találkozunk. Figyeljük meg a dallamot, amivel megjelennek, ez lesz a MEGJELENÍTŐ/LÁTHATATLANNÁ TEVŐ varázs. Mivel nem engednek tovább, az elágazásnál menjünk északnak felfelé. Amikor leértünk a palotához, menjünk el mellette jobbra, amíg meg nem látunk egy magas tornyot, melynek a belsejében két ember dolgozik. Varázsoljunk rá a LÁTHATATLANNÁ TEVŐ dallammal és menjünk be. Miután kihallgattuk a beszélgetést, menjünk be a középen levő kristályba, segítségével átteleportálhatunk a kaszához. Hála előző ügyködésünknek, most nem láthatnak meg. A kaszát megvizsgálva megkapjuk a MUNKA varázslatot. Teleportáljunk tovább a bal oldali harang segítségével. Nézzünk bele a kristálygolyóba, így kapunk egy illúzió varázslatot. Az előbb megtett útvonalon menjünk vissza, ki a toronyból. Menjünk be a félgömb alatti temetőbe. Nyissuk meg a sírt. Most menjünk el oda, ahol lejöttünk a hegyről és itt menjünk be az épületbe. Jussunk fel a kristályhoz és teleportáljunk el a kehelyhez, amit töltsünk meg. Menjünk vissza a pásztorokhoz és az illúzió varázslattal kergessük előket (rájuk kell mutatni). Tovább balra menve ugrassuk át a birkákat, megkapjuk az ÉBRESZTŐ/ALTATÓ varázst. Menjünk balra, a faluig. A dombon látható egy temető, nyissuk meg és térjünk be a házba. A pásztorlány mutat egy ÉLETRE KELTŐ varázst, ha megvizsgáljuk a kis bárányt. A „bemutató" után lépjünk ki és színezzük be a legelésző állatokat, mire hatalmas katarzis közepette elvisz egy sárkány. Az odúban változtassuk az aranyat szalmává, majd vagy altassuk el a méltatlankodó gyíkocskát, vagy mutassunk neki egy illúzió varázslatot. Az eredmény ugyanaz lesz (az altatási procedúra humorosabb). Mikor a szalma leég, mienk a „A" hang. Lépjünk ki a szabaddá vált kijáraton. Most egy pici labirintus játék következik. Nem kell megijedni, térképezni felesleges, hiszen az útvonal borzasztó egyszerű, eltévedni lehetetlen. A sötétségnek mutassunk egy sötétben látó varázslatot. 1 – Induljunk el lefelé az enyhe bal kanyarban és menjünk be az első bejáraton. 2 – Folytassuk útunkat csak jobbra. 3 – Az első nagyképnél menjünk le a lefelé vezető lépcsőn. 4 – Haladjunk felfelé a balra fel vezető kőhídon és menjünk be a bejáraton. 5 – Óvatosan haladjunk balra, amíg le nem esünk. A vízből szedjük fel a KÜLSŐCSERÉLŐ varázst, majd ürítsük ki a tavat. Az így láthatóvá vált jósgömbbe háromszor nézzünk bele. Töltsük meg a tavat az eredeti állapotába és a kőoszlopot jobbról kerülve távozzunk. 6 – Az enyhe jobb kanyarban haladjunk felfelé, majd a bejáraton be. 7 – Mindig csak jobbra menjünk, egészen a kék kijáratig. A szabadban egyenesítsük ki a csigalépcsőt, így tovább lehet jutni. Megérkezünk egy újabb temetőhöz, amit nyissunk meg. A földön balra fekszik egy fiú, ébresszük fel. Az ismerkedés után, mikor visszafekszik cseréljünk külsőt. Jobbra menve az őr megismer és beenged a kapun. A kovácsok között menjünk folyamatosan az egyetlen adott útvonalon, amíg egy tűzrakó emberhez nem érünk, aki hanyagságunk miatt bezár egy cellába. Mivel időnk van, feküdjünk le a szalmára. A kis intermezzó után, ha visszaváltoztunk, vegyük fel a botot, ha akarjuk, változtassuk át a szalmát és nyissuk ki az ajtót. Mivel nagyon jó fiúk vagyunk, töltsük meg a fatartót, utána pedig menjünk le a lépcsőn. A nagy teremben hallgassuk ki a varázslót és emberét. Amikor azok megnézik a kardot, melyet a kovács felemel, alkalmazzuk a kardon a munka varázslat fordítottját. Az eredmény: ismét bezárnak. Sebaj, nyissuk ki a ketrec ajtaját, amit a varázsló nem néz jó szemmel és elveszi a botunkat. Mikor kimegy, lépjünk az üveggömb elé. A szolga elénk áll, s miután mindent tisztáztunk, elhagyja a szobát. Kövessük. Az erkéjen tanúi vagyunk annak, hogy a gonosz megkezdi ördögi tervét. Sajnos túl sokat nem elmélkedhetünk, mert egy kedves jószág kilök a semmibe. A csillagok között foltozzuk be a nyílást és igyekezzünk balra, a következő lyukhoz. Menjünk be, élesszük fel a halottat, majd lépjünk ki, és zárjuk be a nyílást. Ezt folytassuk mindaddig, amíg a hattyúkig nem érünk (az utolsó lyuk bezárása után megkapjuk a „B" hangot). Itt dumálgassunk a fő-hattyúval, utána menjünk balra, be a nyílásba és máris az első temetőnél jukadunk ki. Menjünk jobbra, a szövőszékhez jutunk. Hallgassuk meg a varázslatát, amely a már számtalanszor hallott HATTYÚVÁ VÁLTOZTATÓ varázslat. Ekkor bejön a fekete kacsa, és a gonosz CHAOS. Hallgassuk meg a szövőszék újabb varázslatát és az üldö-



FOTÓ: AMIGA

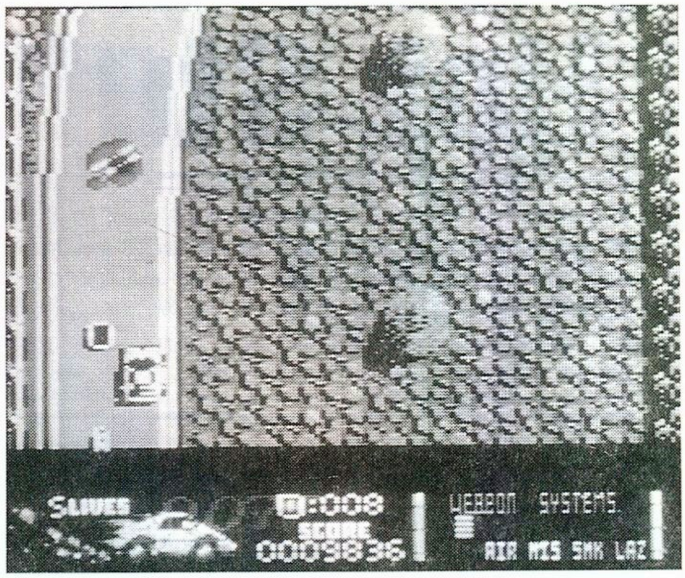
Stromberg, a gonosz

The Spy Who Loved Me

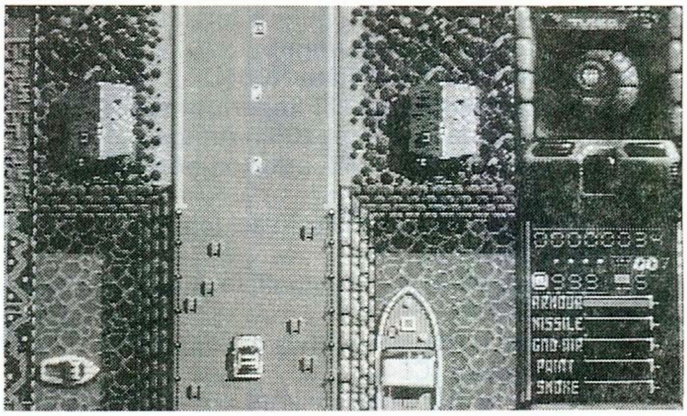
A Domark cég szakemberei úgy gondolták, hogy egy 1977-es, több mint tízéves James Bond filmet választanak legújabb akciójátékuk alapjául. A film minden idők egyik legsikeresebb 007-es filmje volt, mindez azonban nem mondható el a belőle készült játékról.

– Stromberg (a gonosz) atom-tengeralattjárókat zsákmányol, hogy segítségükkel a világ ura legyen. Bond (a jó) a Titkos Szolgálat megbízásából szembeszáll Strombergggel, hogy megmentse a világot a teljes pusztulástól. A feladat teljesítése közben belebotlik (mint ez már a James Bond filmekben lenni szokott) egy bájos szovjet kémnőbe. Ennyi az alaptörténet, melynek vége természetesen happy-end. A játék valójában féltucat akciójáték keveréke, hiszen az autóvezetéstől kezdve a motorcsónakozáson át, egészen a tengeralattjáró vezetéséig minden megtalálható benne. A baj csupán az, hogy valamennyi pálya ugyanazon felfelé scrollozó, kerülgetős-lövöldözős szisztémán alapul. Ezáltal a játék olyan szárazzá válik, mint egy pohár Dry Gin. Továbbá nagyon hiányzik egy valamirevaló megnyerés a játék végéről, hiszen az ember önérzetének is jobban esik, ha egy szép kép és zene a fáradozásainak eredménye, és nem egy egyszerű felirat, majd a játék újra kezdődik. A játék grafikája egyébként 64-esen és Amigán is élvezhető, a zene azonban már kevésbé.

Zolee



FOTÓ: C–64



FOTÓ: AMIGA

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83	78	A
ZENE	73	75	
JÁTSZHATÓSÁG	63	68	64
Összesen:	71	74	

Loom

Folytatás a 8. oldalról

zés szünetében ezt fordítva játsszuk le a kacsának, mire az sült-kacsa lesz. Álljunk ismét a szövőszékhez, másik varázsért. Ezt szintén fordítva játsszuk le a kacsának, mire csak egy toll marad belőle. A szövőszéktől egy utolsó varázst kapunk, melyet játsszunk le neki: megnyílik az égbolt, és kedvenc hattyúnk hív minket. Ne tétovázzunk, lépjünk ki a nyíláson, miközben megkapjuk a „C" hangot. Mutassunk magunkra és játsszuk le a hattyúvá változtató dallamot. THE END.

Martin + Axis

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	78		
ZENE	73		A
JÁTSZHATÓSÁG	92		
Összesen:	85		

Hot Stuff

*E hónaptól kezdve folyamatosan egy új, **„forró anyagokat"** tartalmazó rovattal találkozhatnak olvasóink, amely mindig az éppen akkor szerkesztőségünkbe érkezett játékokat sorolja fel. Ezekre persze a jövőben ismertető vagy leírás szinten újra visszatérünk.*

– **Teenage Mutant Ninja/Hero Turtles**: immár Európát is elérte a teknős-mánia, nem kímélve a számítógépeket sem. A film alapján verekedős/mászkálós játék készült (C64, Amiga).

– **The Price is Right**: a műholdas adásokról már ismert vetélkedőt most mát otthon is jászhatjuk (C64).

– **Powermonger**: a Populous folytatása, még magasabb színvonalon (Amiga).

– **Invest**: tzsdeszimulátor (C64).

– **Trans World**: egy Oil Imperium szerű, szállítóvállalatot bemutató játék (C64, Amiga).

– **Amazing Spiderman**: a carton-hős kalandjainak feldolgozása (C64).

– **Yogi and Friends**: Maci-Laci legújabb kalandjai (C64, Amiga).

– **Cyberball**: a jövő footballjának egy lehetséges változata (C64).

– **Skatin' USA**: street-style gördeszkázás minden mennyiségben (C64).

– **Curse of Ra**: logikai játék egyiptomi háttérrel (C64, Amiga).

– **Robocop 2**: a robotzsaru kalandjainak folytatása, a nagysikerű film alapján (Amiga).

– **Back to the Future III.**: a filmsorozat legújabb részének játékverziója (Amiga).

– **Karate Kid 2**: a film után készült karate-játék (Amiga).

– **Simulcra**: vektorgrafikás 3D akció/kaland/szimulátor (Amiga).

– **Championship Run**: autóverseny-szimulátor (Amiga).

– **Vaxine**: egy semmihez sem hasonlítható, térbeli golyók és alakzatok között játszódó program, amely talán az E-motion utódja lehetne (Amiga).

– **Street Hockey**: az amerikai srácok legújabb utcai-hoki őrülete (Amiga).

– **Superbike**: a Test Drive motorverseny változata (Amiga).

– **Wolfpack**: Második világháborús tengeralattjáró-szimulátor (Amiga).

– **Ultima V**: a sikeres RPG sorozat folytatása (Amiga).

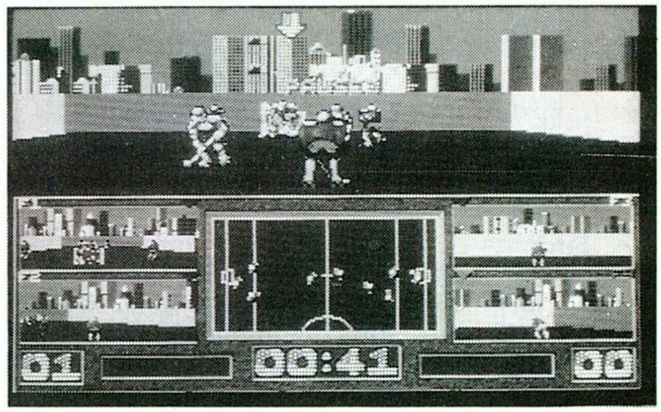
– **ATF 2**: a sajátos repülő szimulátor program folytatása (Amiga).

– **B.A.T.**: furcsa interactive kalandjáték, mely a messzi jövőben játszódik (Amiga, C64).

– **Voodoo Nightmare**: Cadaver-szerű 3D mászkálós játék (Amiga).

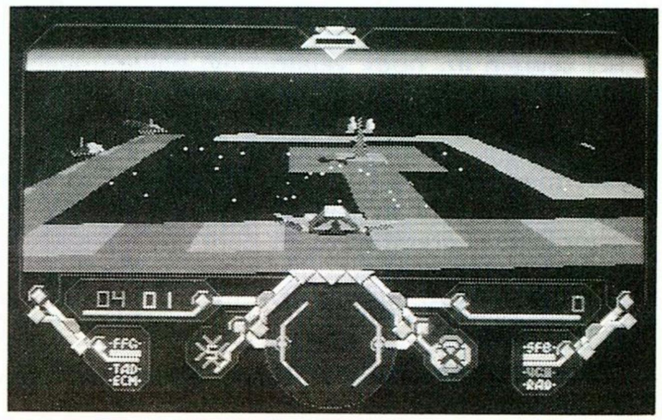


E–SWAT *FOTÓ: C–64*



STREET HOCKEY *FOTÓ: AMIGA*

SIMULCRA *FOTÓ: AMIGA*



– **Murder in Space**: szöveges kalandjáték (Amiga).

– **Hong-Kong Phooey**: mászkálós játék a rajzfilmhős karatézó kutya főszereplésével (Amiga, C64).

– **Buck Rogers**: az SSI legújabb RPG-je (Amiga, C64).

– **Dragon Wars**: a már korábban megjelent C64-es kalandjáték Amiga verziója már sokat váratott magára.

– **Wild West Rodeo**: western stratégiai játék (Amiga).

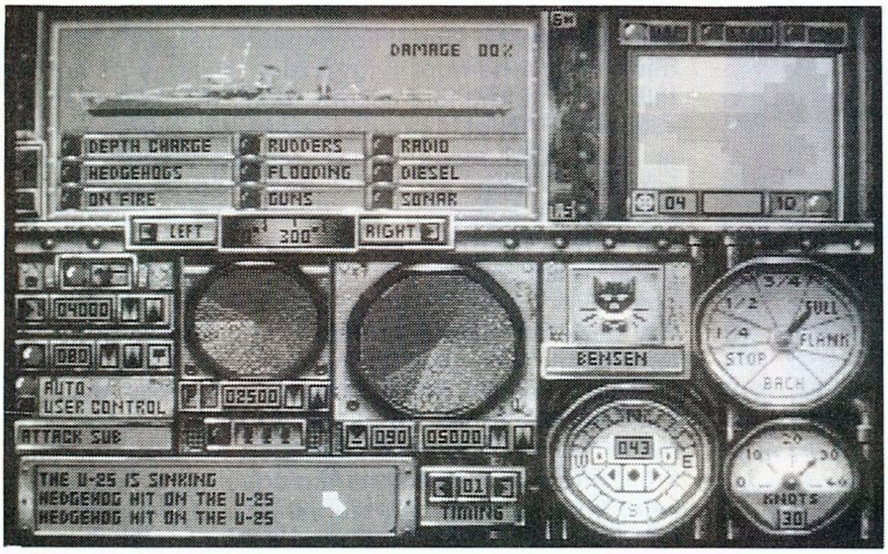
– **The Second World**: a Magic Bytes új ikonvezérelt kalandjátéka (Amiga).

– **Spindizzy 2**: 3D akció (Amiga).

– **E-swat**: verekedős/lövöldözős Double Dragon stílusú játék, rendőr főszereplővel (C64).

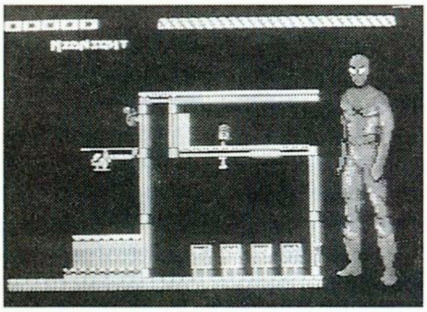
– **Dizzy 4**: a korábbi részekből már jól ismert (záp)tojás figura legújabb kalandja (C64).

FOTÓ: AMIGA

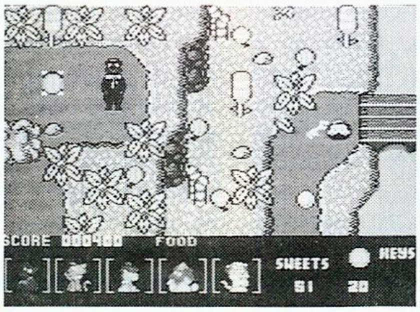


WOLF PACK

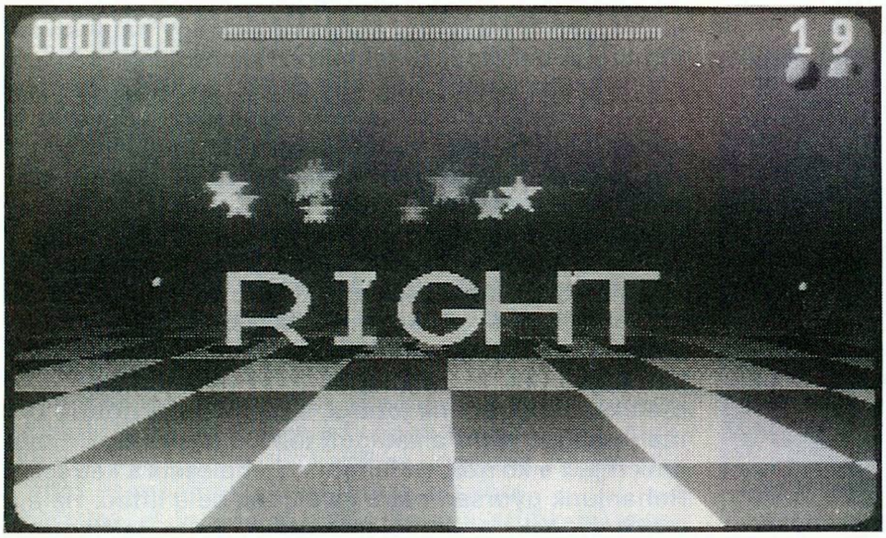
AMAZING SPIDERMAN FOTÓ: C–64



YOGI AND FRIENDS FOTÓ: C–64

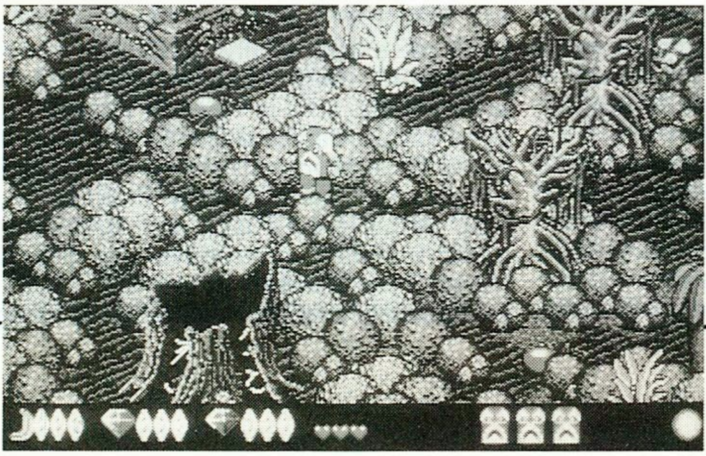


FOTÓ: AMIGA



VAXINE

VOODOO NIGHTMARE



FOTÓ: AMIGA

TOP LISTA

Pepy

C–64

- Dizzy IV.
- Rick Dangerous II.
- Atomic Robokid
- Time Machine
- Midnight Resistance
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Strider II.
- Puzznic
- B.A.T.
- Street Rod

AMIGA

- Creepy
- Dick Tracy
- Robocop II.
- Pang
- Elvira
- Cadaver
- Toyota Celica GT.
- Amazing Spiderman
- E–Swat
- Line of Fire

Necropolis

A Vadállat bosszút állt!

Shadow of the Beast II

A BEAST volt 1989 egyik sikerprogramja, talán az első olyan játék, amely igazán kihasználta az Amiga grafikai lehetőségeit. Sokan teljesen odáig voltak érte, de igazán a grafikán és a zenéjén kívül semmi érdekes nem volt benne. Úgy néz ki, hogy a PSYGNOSIS programozói azzal a nem titkolt szándékkal készítik játékaikat, hogy „inkább szép legyen, mint jó". Azért a Beast II-t már sikerült tartalmilag többet érőre csinálniuk, a játék sokkal több kalandelemet tartalmaz.

Grafikailag a B2 jobb a nagy átlagnál, de még így is rosszabb, mint elődje. A legtöbb sprite „többszáz" színnel van rajzolva, de stílusukban a B1-től sok eltérés nincs. Még a különböző hátterek, a kövek, fák rajza is megfelelő lenne, a fő háttér, az első pálya ege viszont borzalmas. A saját szereplőnk is hasonló az animációja csúcs, az alakja, főleg a feje viszont kiábrándító (leginkább egy neandervölgyi ősemberre hasonlít). Mindezek mellé a programozók olyan irtózatosan nehéz játszhatóságot terveztek, amely szinte példa nélük áll. Gyakorlatilag a játékon örökélet nélkül végigmenni lehetetlen. Szerencsére a programba egy ügyes trükkel bevihetünk örök energiát, de még így is felkészülhetünk arra, hogy egy párszor újra kell tölteni az egészet. Van egy dolog, ami azonban a B2 javára szól – a filmszerű, fantasztikus grafikájú és animációjú, élethű hanghatásokkal teli intro. Ezt továbbléptetni lehetetlen, ezért aki már huszadszor tölti be a játékot, az emlegetni fogja PSYGNOSIS-ékat.

Lássuk hát, mi is folyik a BEAST végén történtek óta?

Zelek, a varázsló éktelen haragra gerjedt, amikor szörnnyé változtatott kedvence (azaz a játékos) megszökött tőle és visszaváltozott emberré. Kimerészkedett hát az ember lakta föld szélére és sárkánybőrbe bújva elrabolta kishúgunkat, hogy aztán a lányból ugyan olyan szörnyfigurát csináljon, mint annak idején belőlünk, s a rabot átadja a Beast Lord-nak, Maletoth-nak. Szegény főszereplőnek mit kellett tapasztalnia, amikor hazaért? Mehet vissza oda, ahonnan nagynehezen elmenekült, hogy megkeresse húgát. Mielőtt rátérnénk a megnyeréshez vezető út ismertetésére, egy-két fontos dolog. Az „A" gomb lenyomása után (ASK ABOUT?) egy-egy szavas kérdéseket tehetünk fel a többi szereplőnek. Ennek segítségével sok hasznos információt lehet összeszedni. Az „O"-val a nálunk levő tárgyak közül ajánlhatunk fel valamit, az „S"-el pedig pontszámunkat és pénzünket tekinthetjük meg. F1-F2-F3-F4-el válthatunk a nálunk levő tárgyak között.

Kezdéskor először tegyük magunkat „örökéletessé", mert enélkül aligha boldogulnánk. Ehhez induljunk el jobbra, amíg a képernyő szélén meg nem látunk egy Pigmeust. Ne menjünk közel hozzá! Kérdésnek (A) írjuk be neki: TEN PINTS. Most már sérthetetlenek vagyunk. Fussunk folyamatosan balra, a markolászó fák erdején és a hídon át. Egy szerencsétlen figurát látunk, akit egy démon kínoz. Folyamatos ugrálás közepette öljük meg a démont (vigyázzunk, nehogy az embert találjuk el). Elmondja nekünk, hogy mentsük meg barátját ISHRAN-ot, a gonosz sárkánytól, cserébe gazdája BARLOOM megjutalmaz. Mielőtt tovább állnánk, kérdezzük meg az úton ránk leső csabdákról – „TRAPS", s jegyezzük meg, melyik kapcsolót említi – „UPPER SWITCH" vagy „LOWER SWITCH". Menjünk lefelé, majd tovább le a kötélen, amíg el nem érünk egy balos folyosóhoz. Folytassuk útunk erre. Amikor egy darabon beljebb mentünk, egy démon húz el fejünk felett. Kövessük és gyorsan öljük meg, nehogy elvágja a kötelet. Menjünk balra. Ekkor egy alakot látunk, aki egy követ tol felénk. Őt csak akkor lehet kinyírni, ha már a folyosó végére ért. Várjuk meg tehát, a barlang peremén állva amíg odaér, s így végezzünk vele. Most már tényleg szabad az út balra. Amikor az emelkedőhöz érünk, öljük meg a fejünk felett repkedő „madárkát" és vegyük fel a kulcsot, amit elejt. Folytassuk útunkat. A kötélen másszunk fel, ugorjunk jobbra és a kulccsal nyissuk ki az ajtót. A jobb oldali falon üssük meg azt a kapcsot, amelyikről a megmentett ember beszélt. Szálljunk be a leereszkedő liftbe. Miután felértünk, menjünk jobbra, át az első láncon, és a terem legvégéből, az asztalról szedjük fel a kulcsot. Itt is van egy hosszabb lánc, ezen másszunk fel, s a ládát szétütve gyűjtsük össze mind a hat pénzérmét. Menjünk vissza az első lánchoz és másszunk le a végére. Itt látunk alattunk egy alvó őrt. Óvatosan ugorjunk balra úgy, hogy a ketrec előtt landoljunk. A kulccsal nyissuk ki a ketrecet. A kiszabaduló vadállattól az ipse megijed és elszáll. Most üssük meg a jobb oldali falon az alsó kapcsolót (mindig az alsót kell), s a láncon felmászva, majd a liftet használva menjünk le. Itt haladjunk addig balra, amíg el nem érünk egy nagy sziklatömbig. A bal oldali falon három kapcsolónak kell lennie, a fejünk felett pedig egy emelőnek. A középsővel vigyük az emelőt a szikla fölé. Az alsóval engedjük le addig, hogy a lánc végén a kapocs pont eltűnjön a szikla felső széle mögött. A felsővel zárjuk össze a kapcsot, majd az alsóval emeljük fel a sziklát. Most már nincs más dolgunk, mint hogy a tömböt átemeljük a savtócsa felett és ráejtsük a jobb oldali hegyes karóra. A széttörő sziklából csak egy kisebb kő marad. Ezt toljuk jobbra, rá a „katapultra". Másszunk fel a kötélen addig, hogy kb. a testünk a ketreccel egy magasságban legyen és készüljünk fel mert gyorsan kell majd cselekedni. Ugorjunk jobbra, s ha jól választottuk ki a magasságot, pont a katapult jobb oldalára esünk, súlyunk miatt a kő szépen felrepül, és beleesik a ketrecbe. Rohanjunk gyorsan balra és álljunk be a liftbe. Hála a gravitációnak, a lift felemelkedik. Balra találkozunk ISHRAN-nal, öljük meg, s egy pár ütéssel szabadítsuk ki a felkötözött embert. Hálából egy jelszót mond nekünk (az a szó, amely idézőjelbe van téve), amit jól jegyezzünk meg. Menjünk le, jobbra, le a kötélen, jobbra és le, ahol is egy zárt ajtót találunk, s egy sárkány megkérdezi az előbb hallott jelszót. Írjuk be neki. Mikor bejutottunk, másszunk fel a kötélen. BARLOOM megköszöni nekünk, hogy megmentettük a két legjobb emberét és a lába elől felvehetünk egy pergament, melynek segítségével egy öregember hatásos fegyvert tud készíteni ZELEK ellen. Menjünk le, jobbra és ürítsük ki a ládát, majd fussunk fel egészen a köté-

lig. Itt egyelőre ne másszunk fel, hanem induljunk el balra, öljük meg a két óriást, szedjük fel a ládából a pénzt és lépjünk be a fogadó kapuján (joy fel). Itt a bal oldali lépcső tetejéről szedjük fel a borosüveget, s ha akarunk, beszélgessünk el a csapossal. Most már nincs itt más dolgunk, menjünk vissza a felszínre, egészen a starthelyig.

Induljunk el jobbra, a Pigmeusok erdején át addig, amíg el nem érünk egy kötélhez. Itt a fejünk felett van egy szikla, erre ugorjunk fel, s folyamatosan balra – fel ugrálva jussunk el egy veszettül lődöző teremtményig, amit végezzünk ki. Vegyük fel a baltát, amit hátrahagy. Itt balra van egy láda, fosszuk ki, majd jobbra a rövid kötélen másszunk fel, üssük szét a furcsa ajtót, s jobbra ürítsük ki a ládát. Induljunk el balra és essünk le a kezdőszintre. Most ha egy kicsit jobbra jövünk, látunk egy helyet a földön, ahol csak vékony réteg fű van. Álljunk rá és ugorjunk egy nagyot, de úgy, hogy a lábunk ne érjen fel a felettünk levő kőre. Jól kiválasztott magasság esetén a réteg beszakad alattunk. Induljunk el lefelé, a föld alá.

Egy egészen új világba érkeztünk, a zene is megváltozik. Fosszuk ki balra a ládát és kapcsoljunk át a baltára, de NE használjuk még! Fussunk balra. Amikor elérünk egy hídhoz, az ott alvó őr felriad, s elkezd rohanni. Kövessük. Beszalad egy várba, a kapu becsukódik, s utasítást ad, hogy húzzák be alattunk a padlót. Ekkor a baltákkal, ugrálás közben öljük meg azt a palit, aki tekeri a kereket. Gyorsan kell cselekdni, mert a balták csak rövid ideig használhatók. Amikor végeztünk vele, öljük meg az ajtó mögött álló őrt is és törjük be az ajtót. Menjünk balra, másszunk fel a rövid láncon és folytassuk tovább balra, át a felbukkanó karók között. Egyszer csak elérünk egy szobához, ahol egy zárt ajtó miatt nem lehet tovább menni. A buzogánnyal viszont át lehet nyúlni, kapcsoljuk át a földön levő kart. Menjünk vissza és másszunk le az első, hosszú láncon. Jobbra vegyük fel a kulcsot, küzdjünk meg az őrökkel és fussunk balra, ahol is ránk esik egy ketrec-csapda. Ne aggódjunk! Az őrök bezárnak egy alak mellé, akit hagyjunk békén. Ajánljuk fel az őrnek a borosüveget. Mikor elaludt, verjük szét az ajtót, ugorjunk fel a láncra (az őr ne ébredjen fel) és másszunk fel a lánc végéig. Itt ugorjunk balra, öljük meg a manust és rontsunk be az üldögélő arcok közé, ahol az asztalról megszerezhetjük a gyűrűt. Másszunk vissza le és öljük meg a még alvó részeg őrt. Vegyük fel a kulcsot, amit elejt. Mivel már túl sok cucc van nálunk, ezért itt kell hagyni a buzogányt. Sebaj! Másszunk fel a láncon s az első benyílóban balra engedjük ki a rabot a most szerzett kulccsal. Menjünk vissza a buzogányért és másszunk fel a lánc végéig, de most jobbra ugorjunk. Nyissuk ki az ajtót és menjünk vissza újra a felszínre.

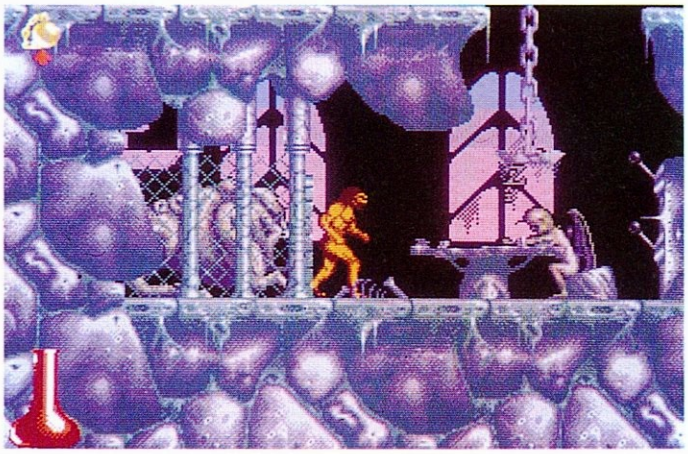
Fussunk el jobbra a kötéig és másszunk le rajta. Ugorjunk egy nagyot és öljük meg a nagy vörös fejű lényt, megint ugorjunk egy nagyot, másszunk fel, jobbra, majd le a kötélen a jobbos benyílóba menjünk be. Esetleg az a szituáció is előállhat, hogy egy rossz ugrás nyomán a vízbe esünk. Ekkor nyomjuk folyamatosan felfelé a kart, hogy az utolsó kötélen fel tudjunk mászni, ellenkező esetben az egész játéknak fuccs – az örökélet miatt beragadunk.

Siker esetén folytassuk útunk jobbra. A híd után egy Kojak figura vár ránk. NE öljük meg, hanem csaljuk magunk után a híd közepére, ahol a túlsúlyos emberke beszakad. Ugorjuk át az így keletekezett lyukat és menjünk jobbra. Az öregembernek ajánljuk fel a gyűrűt és a pergament, amiből egy fegyvert készít. Vegyük fel ezt, s most essünk bele a hídon levő nyílásba. Egy víztölcsér segítségével ismeretlen tára jutunk.

Menjünk jobbra, le, át a kötélen és vegyük fel a kürtöt. Másszunk le a kötélen és ugorjunk jobbra. Itt egy hatalmas, beképzelt kalmárképű csigát látunk, ami egy kötekedő kérdéseket tesz fel: „Mi van, nem láttál még csigát?". Okoskodás helyett tegyük fel neki a kérdést „KARAMOON". Elmondja, hogy Karamoon földje nagyon messze van innen. Mindkét kérdésre válaszoljunk „YES"-t. Ha a játék során figyelmetlenek voltunk,



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: AMIGA



és nem gyűjtötttük össze az összes (36) pénzt, akkor ez küldetésünk vége, lehet újratölteni. Viszont, ha az összes lé megvan, a csiga cserébe visszavarázsol minket az öregember kunyhója elé. Fussunk jobbra, le, öljük meg a házából ki-be repkedő kígyót (úgyis mindig újra jön), s menjünk el a vízpartra. Használjuk a kürtöt, mire egy hatalmas vízikígyó a hátán átvisz a másik partra.

A kastélyban menjünk jobbra, le és a fegyverrel, amit az öreg adott már könnyedén megölhetjük ZELEK-et. HAPPY END!

A játék borzalmas megnyerésének utolsó mondata: „De hová tűnt Maletoth". Ebből sejthető, hogy a harmadik résztől sem fogunk megmenekülni. A C64-es tulajdonosoknak sok jót nem mondhatok, hiszen még a beharangozott első rész sem jelent meg.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	89		
ZENE	83		A
JÁTSZHATÓSÁG	80		
Összesen:	84		

A „Vándor" visszatért!

Strider II

Az U.S. GOLD-nak annak idején annyira megtetszett a játéktermi-atuómata STRIDER témája, hogy a konverzió elkészítése után önállóan belefogott a folytatás elkészítésébe. Nagy a valószínűsége, hogy a computer verzió alapján vica-versa kijön a coin-op változat is. A játék egyébként grafikáját tekintve a sajátos Japán-stílus jegyeit tükrözi.



FOTÓ: AMIGA

Mi van akkor, ha elrabolják az „Emberek Tanácsá"-nak elnökét? Elvileg semmi, viszont ha az illető egy gyönyörű fiatal lány, máris megjelenik egy ifjú hős – ezúttal maga Strider – és a nő megmentésére siet. Még az sem gátolja meg ebben, hogy az emberrablók nem holmi banditák, hanem egy mindenre elszánt kegyetlen idegen faj. A Tanács erői megtalálták az idegenek bázisát és támadást indítottak ellene. A teljes fejetlenség közepette kell játékosunknak behatolnia a bázisba és megtalálnia az elnöknőt.

A játékban 5 pályán kell a szó szoros értelmében végigverekedni magunkat. A dolgokat tovább bonyolítja, hogy a szokásos balról jobbra irányokon kívül a szinteknek számtalan fel ill. lefelé vezető elágazása van. Az előző részhez hasonlóan hősünknek kamatoztatnia kell akrobata tudását, hiszen a különböző helyekre néha csak kúszva-mászva juthatunk be. Emberünknek fő fegyvere a már jól ismert mágikus erejű kard, de mivel nem egy maradi figura, új eszköz után nézett, amit egy lézerpisztoly személyében talált meg. A szintek végén persze szuper robotok és gépezetek várnak ránk, melyekkel egy egészen új módszer segítségével küzdhetünk meg. Strider egy keményen felfegyverzett robottá válik, s ebben az új bőrben már méltó ellenfele a motorizált dögöknek.

Fontosabb különbség nincs az Amiga és a C64 verzió között. Természetesen az Amiga változat grafikája az igazi, de a gépek lehetőségeit egyik sem használja ki igazán. A C64-en a hátterek megfelelőek, a játék színvonalát csak a fő sprite idétlen színezése rontja le. Amigán szintén nem zenghetünk dicshimnuszokat, mert a pálya scrollozása erősen negatív probléma. A játékmenetek között szinte semmi eltérés nincs. Összességében sajnos a S2 túlságosan is hasonlít elődjéhez. A verekedős rajongóknak mindkét géptípuson ajánlom, mert a játék nem rossz, de az olyan nagy cégtől, mint az U.S. GOLD talán többet is várhat az ember. Egyszerűen hihetetlen, hogy igazán színvonalas lövöldözés/verekedős játékot mostanában kizárólag pénzbedobós automata után tudnak készíteni.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	93	83	A
ZENE	71	65	
JÁTSZHATÓSÁG	58	68	64
Összesen:	63	70	

Vissza Conan korába!

Golden Axe

Eljött az a pillanat, amely általában egy évben csak egyszer fordul elő: a C64 tulajdonosok büszkén mutogathatnak egy játékot az Amigásoknak: „A mi verziónk ugyanolyan jó". Ezúttal a PROBE munkatársai feladták a leckét a többi cégnek, hiszen aki egyszer látta a GOLDEN AXE-t, az minden verekedős játékot ezután hozzá fog mérni.



FOTÓ: C–64

FOTÓ: AMIGA



Ax Battler-nek, a barbárnak, Tyris Flare-nek, az amazonnak és Gilius Thunderhead-nek, a törpének semmi köze sem volt egymáshoz, addig a pillanatig, amíg kiderült, mindhármuk családját az ördögi Death Adder írtotta ki. Ekkor azonban bosszút esküdtek és összefogtak. Gyűlöletüket még növelte, hogy Death Adder, aki a híres-hírhedt Arany Szekercét bitorolja, elrabolta szeretett királyukat és lányát. Hőseinknek Yuria földjén kell végigverekedni magukat, hogy végül magával a gonosszal mérjék össze erejüket. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, egy sűrű erdőn, a Teknős-városon és a Sas-szigeten kell átjutni. Mivel Mr. Death a népet is sanyargatja, mindenki a pokolba kívánja őt. Mire várunk hát?!

Kezdéskor kiválaszthatjuk a nekünk tetsző figurát, ha ketten szeretnénk küzdeni, barátunk a másik két fennmaradó szereplő közül választhat (csak Amigán). Mivel ez a játék volt a hasonló legtöbb verekedős program ihletője, természetes, hogy a pálya jobbról-balra scrolloz. Aki látta vagy kipróbálta az eredeti játéktermi automatát, az észreveszi, hogy a programozók szinte mindent tökéletesen átkonvertáltak: mind az Amiga, mind a C64 változat ugyanannyi változatosságot tartalmaz. Talán ez az, a változatosság, ami miatt a GA-nek egy különöcs varázsa van. A szereplők nem csak a sablonos ugrás/ütés mozgásokat tudják, hanem egy csomó mást is: futnak, vállal-fejjel fellökik az ellenfeleket, ugrás közben lefelé szúrnak és vágnak, de a repülő rúgás és a rosszak „eldobása" sem ismeretlen számukra. A hatást teljessé teszik a kis, személyi használatú Bizarrian sárkányok, melyeknek hátára ülve küzdhetünk. Belőlük kétféle van: az egyik magasabb, s tüzet fúj, a másik tömzsibb és a farkával csapkod. Értékes állatok, de az ellenfél is használja őket. Természetesen az összes eredeti rosszfiú megtalálható: a buzogányos Orkok, a kopasz katonák, a barbár nők, a csontvázak, a 2 méter magas lovagok és a kalapácsos Japánok is (ebből mindenki kitalálhatta, hogy a játéktermi verziót egy Japán cég készítette. De hát minden jó játékot a Japánok készítenek). A bunyók elől nem lehet kitérni, hiszen a képernyő csak akkor gördül tovább, ha minden ellenség halott. Hőseink a testi erejükön kívül még egy dolgot használhatnak támadásra: a mágiát (magic). Az időnként feltűnő kis kék törpék mindig elejtenek egy korsót, ha rájuk ütünk. Ezeket összeszedve az „1-2-3-4" táblázat mutatja, hogy milyen erejű „magic"-el rendelkezünk. Amikor egy ilyen „magic"-et elengedünk, a képen látható összes ellenfél elfekszik, energiája csökken. Eddig ez nem is lenne különleges, de ha meglátjuk, hogy milyen effektusok kísérnek egy-egy ilyen manővert, biztos elámulunk. Sajnos eltérés a játéktermi géptől, hogy a kék törpék elég kevés magic-et adnak. Ax specialitása a „Tűzhányó" varázslat, Gilius-é a „Villám", Tyris pedig a „Tűz" használatában jeleskedik. Mivel a különböző varázslatok erősségük szerint más formában csapnak le, szépségük miatt érdemes mindet kipróbálni. Hat pályán kell keresztüljutni, amikor egy rész végére értünk, egy térkép mutatja jelenlegi helyzetünket.

A GA biztosan helyet kap a „Legjobb játékok" listán. Mindkét gépen (főleg a C64-en) csodálatos. Az összes sprite profi módon animált, semmiféle remegés vagy lelassulás nem tapasztalható. A joystick irányítás praktikus. Az eredeti, csúcs zene és a hanghatások tuti hangulatot kölcsönöznek. Ami talán a legjobb, az a rendkívül szép és változatos, a fáktól a szakadékokon és a sziklás, kanyargós ösvényeken át a kő- és faházakig mindent tartalmazó háttér, mely igen finoman scrolloz. Mindkét géptípuson vétek elszalasztani, a C64-esek meg már csak ezért is szerezzék meg, hogy lássák, mit is tud még a „jó öreg". Azért az igazi mégis a játékterem volt.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	93	83	A
ZENE	91	80	
JÁTSZHATÓSÁG	81	88	64
Összesen:	90	85	

International Soccer Challenge

A stadionban ezrek tombolnak, a Televízió készülékek előtt milliók figyelnek feszülten. Vajon ki lesz a világbajnok? Netán a házigazda OLASZORSZÁG, vagy a címvédő ARGENTÍNA, esetleg az NSZK? Minden megtörténhet! A döntés a Te kezedben van.

A játék főmenüvel indul, melyben a joystick segítségével mozoghatunk, s a tűzgombbal választhatunk.

– PLAY IN THE WORLD CUP FINAL (WELT CUP): Amennyiben ezt választjuk lehetőség nyílik arra, hogy a 24 csapat egyikeként részt vegyünk az ITALIA 90 labdarúgó világbajnokságon, illetve saját csapatot indíthassunk köztük.

– LOAD A SAVED GAME (ARSCH SP. LADEN): Előzőleg lementett játékállásunkat tölthetjük be.

– PLAY IN THE INTERNATIONAL SUPER LEAGUE (SUPER LIGA): Ennél az opciónál a világ egyik legjobb klubcsapatának játékosa leszünk. Itt 16 klub küzd a bajnokcsapatok világkupájáért. Ha kedvenc klubunkat hiányolnánk, akkor felcserélhetjük a csapatok bármelyikével.

– PRACTICE-SESSION (ÜBUNG RUNDE): Kiválasztva begyakorolhatjuk a különböző labdakezelési technikákat.

1. PASSING (PASSEN): A tűzgomb lenyomásával kezdődhet is a gyakorlás, ESC-vel pedig visszatérhetünk a gyakorlómenűbe. A képernyő két fő részre oszlik: játéktérre és radarra. A nagy képernyőn lévő figurával máris megkezdhetjük az akciót (a radaron piros pont jelzi). Célunk, hogy a labdát (radaron fekete pont) eljutassuk (szintén piros pont) távolban álló csapattársunknak. Ügyesen kell beállítanunk három fontos tényezőt!

A) Erősség: a tűzgomb lenyomásával érhetünk el különböző értékeket, melyek kijelzésre kerülnek a kép alsó részén található függőleges mutatón. (Minél tovább tartjuk nyomva a FIRE-t, annál nagyobb lesz a rúgás erőssége). A gyakorlat elvégeztével három lehetőség adódik: (tűz) újra megpróbálhatjuk az előző formációt, (SPACE) egy új felállás begyakorlása, (ESC) irány a gyakorlómenü. Addig próbálkozzunk, míg a megfelelő erősséget be nem állítjuk. Ekkor még ne foglalkozzunk a többi összetevővel!

B) Irány: beálítása a joy balra ill. jobbra mozgatásával tortenik. Erjuk el a megfelelő rúgóerősséget, és közben a térkép segítségével találjuk meg a megfelelő irányt! Csak a lövés pillanatáig befolyásolhatjuk a labda útját! Voltaképpen ez a két eddig említett tényező már elégséges a labda pontos mozgatásához.

C) Magasság: a stick fel és le mozgatásával állíthatjuk be a megfelelő röppályát. A labda gurulhat a földön, repülhet a levegőben és a kettő közt bárhol, de ez csak a rúgás pillanatáig határozható meg.

Amennyiben sikeresen passzoltunk, a felső kijelző vörösre vált, és elhangzik egy harsány fütty. Ez a felvillanás jelzi egyben azt is, hogy éppen ki birtokolja a labdát. (Ennek a későbbiekben a mérkőzések folyamán lesz nagyobb jelentősége. Mindig az a szín gyullad ki, amelyik csapat birtokolja a bogyót, vagy ha az a levegőben van, akkor kialszik.). A radar alatti vörös szám jelzi a sikeres próbálkozások összegét, míg a kék a hibákét.

A kapura lövésnél alkalmazhatjuk az itt megszerzett tudásunkat. Képzeljük azt, hogy a kapu valamely pontján egyik társunk foglal helyet, és egyszerűen csak passzoljunk egyet! A lövés összes metódusa megegyezik az adogatásával.

2. PENALTY KICKS (STRAFSTOSS): a büntetőrúgás kiválasztásakor a nekünk háttal álló játékost irányítjuk. Semmivel nem kell törődnünk csak a lövés irányával. Az erősség és magasság automatikusan beállítódnak majd. A rúgás pillanatában a kapus véletlenszerűen vetődik, vagy egy helyben marad. Vigyázzunk arra, hogy soha ne lőjünk középre, ha gólt akarunk szerezni! Sikeres próbálkozás esetén meglepetésben lesz részünk.

3. GOALKEEPING (TORHÜTEN): a védés a mérkőzések folyamán a mi beavatkozásunk nélkül zajlik. A 11-es az egyetlen alkalom, mikor mi irányítjuk a kapust. Ezen opció kiválasztásakor a háttal álló figurát mozgatjuk. A büntető védésének szabályai hasonlítanak a lövés szabályaihoz. A csatár magától végrehajtja a 11-est, eközben mi ugorhatunk balra, jobbra, vagy éppen maradhatunk a helyünkön. Figyelem, soha ne vetődjünk a rúgás pillanata előtt, mert a vissza irányú mozgás már lehetetlen!

4. CORNERS (UNKE UND RECHTE ECKE): választhatunk bal ill. jobb oldali szöglet között. Mindig a sarokban álló játékost irányítjuk. Akár csak a labda átadásnál itt is szabályozhatjuk a magasságot, irányt és erősséget. Célunk, hogy a térkép segítségével csapattársainknak eljuttassuk a labdát.

5. EXIT PRACTICE (ÜBUNG BEENDEN): visszalép a főmenübe.

– PLAY IN THE WORLD CUP FINAL (WELT CUP): amennyiben úgy döntöttünk, hogy világbajnokságot játszunk, a következő vallatásban lesz részünk:

– PLAYERS NAME (NAME D. STÜRMERS): adjuk meg főhősünk nevét 18 karakteren belül (joy gomb lenyomása esetén Anonymus-ok leszünk).

– PLAYING TIME (SPIELZEIT WAHLEN): választhatunk 2, 4 és 6 perces játékidők közt, ami mindig a félidő hosszára vonatkozik.

– TYPE OF PLAY (SPIELTYP WAHLEN): két lehetőség közül választhatunk.

A játékos üzemmódban (PLAYER/STÜRMER) egy konkrét csatárt személyesítünk meg a 11 tagú gárdában. A csapat (TEAM) üzemmód esetén mindig azt a figurát irányítjuk, amelyik éppen a legközelebb tartózkodik a labdához.

– SELECT DIFFICULTY LEVEL (SCHWIERIG KEITSTUFE WAHLEN): HÁROM különböző nehézségi fokozat között választhatunk: 1. könnyű (EASY/LEICHT), középnehéz (MEDIUM/MITTLEISCHWER) és nehéz (HARD/SCHWER). Az INT. SOCCER a könnyebb szinteken a labdaátadás leegyszerűsítésével segíti a kezdőket. EASY kategóriában, passzolás esetén a laszti automatikusan a mi csapattársunkhoz kerül (ha erre adódik lehetőség). Nem kell foglalkoznunk a rúgásunk erősségével, így a játék folyamatosabbá válik, csökken a meghiúsult kísérletek száma. Kivételt képez az az eset, mikor az ellenfél 16-osán belül helyezkedünk el, s a megszokottak szerint kezeljük a labdát! Az INTERMEDIATE szinten a labda korrigálja pályáját, ha társunkhoz közel ér földet, míg ADVANCED kategóriában a programtól semmilyen segítséget nem kapunk.

Ezek után el kell döntenünk, hogy A, B, C ill. D, E, F csoportból szeretnénk-e csapatunkat kiválasztani (esetleg országunkkal benevezni).

– SELECT TEAM (TEAM VON UNTEN WAHLEN): egyszerűen válasszunk ki egy szimpatikus gárdát a feltüntetettek közül.

– INSERT TEAM (IHR TEAM EINSETZEN): sajnos mint köztudott Magyarország hiányzik a táblázatból, de egy kis csalással mindenen lehet segíteni. Álljunk arra az országra, amelyiket ki szeretnénk cserélni, és írjunk be egy nevet a helyére.

– PLAY IN THE INTERNATIONAL LEAGUE (SUPER LIGA): minden menüpont apró különbségekkel megegyezik az előző fejezetben említettekkel.

A játék menete: minden mérkőzés egy kedves kis bevezetővel indul. Amennyiben nem óhajtunk részesedni az általa nyújtott örömökben, egyszerűen nyomjuk meg a tűz gombot. Miután mindenki elfoglalta a helyét, kezdhetjük is a támadást a szemben lévő kapu irányába.

A radaron láthatjuk az aktuális csapatfelállást. A labdát fekete, míg az általunk irányított játékost a villogó pont jelzi. A kamera mindig minket mutat kivéve, ha a labda a hátunk mögé keveredik, vagy PLAYER üzemmódban játszunk. Ekkor a főképernyő igyekszik a lasztit is és minket is mutatni.

A) (P) billentyű lenyomásával szünetet tarthatunk, és fel is oldhatjuk azt.

A TEAM és PLAYER játékfajták az irányítás mechanizmusában kis eltéréseket mutatnak.

1. PLAYER: ez kicsit jobban hasonlít az igazi focira. Egy játékos bőrében érezhetjük magunkat, függetlenül attól, hogy az akció hol zajlik. A valóságban egy támadó nem lehet középpályás és söprögető is egyben. Nekünk ez megadatik, teljes szabadsággal mozoghatunk a stadionban. A könnyebb megkülönböztetés érdekében hősünk feje fölött egy kis nyíl található, míg a labdaközelben tartózkodó játékost egy kérdőjel jelzi. Abban az esetben, ha mi vagyunk a labdához közel, a kérdőjel eltűnik. Amennyiben játékba szeretnénk magunkat hozni, bátran nyomjuk meg a SPACE-t, és társaink passzolni fognak. Ha éppen mozgásban vagyunk, tartsuk is azt nyomva. A tűzgomb többféle jelentőséggel bírhat:

A) Abban az esetben, ha saját csapatunknál van a labda, de nem a mi játékosunknál, úgy is hozzáférhetünk, ha megnyomjuk a FIRE-t. Így automatikusan átvesszük a labdavezető csatár szerepét. Ne használjuk ezt túl gyakran, mert akkor egyszerűbb a TEAM üzemmódban játszani, és nem kell nyomkodni a tüzet.

B) Ha az ellenfél birtokolja a bogyót, de mi elég közel vagyunk hozzá, akkor szerelhetünk. Figyeljünk a pontos időzítésre, így elkerülhetők a felesleges szabálytalanságok, és egyéb sikertelenségek.

C) Labdaátadásra akkor kerülhet sor, ha nálunk van a labda. (Ennek folyamatát 1. Gyakorló felyezetben). Fontos megjegyezni, hogy a passzolás iránya mindig mozgásunk irányától függ. EASY üzemmódban lövés csak az ellenfél 16-osán belül adható le, különben az erőt jelző kis műszer nem aktivizálódik.

2. TEAM: ez esetben a SPACE, mint labdakérő billentyű nem kap értelmezést sok egyébb funkcióval egyetemben. Ily módon a tűzgomb csak cselezésre, passzolásra ill. lövésre alkalmazható.

BEDOBÁS: ha a labda az ellenfél által az oldalvonalon kívülre kerül, akkor ránk hárul a bedobás elvégzése. Kövessük figyelemmel a radaron az ellenfelek és társaink pozícióját, majd a joystick-kel válasszuk ki a megfelelő irányt a három lehetőség közül. A tűz lenyomásával és nyomvatartásával adhatjuk meg a megfelelő erősséget.

SZABADRÚGÁS: ez nem általunk kerül elvégzésre, csak azt határozhatjuk meg, hogy mikor történjék (tűz).

HOSSZABBÍTÁS: a világbajnokság vége felé a döntetlen mérkőzéseket addig játszuk, míg az egyik csapat előnyre nem tesz szert. A bíró mindig 1 percet hosszabbít.

Mérkőzések végén a program kiírja a mérkőzések végeredményeit, és felteszi a kérdést, hogy óhajtjuk-e kimenteni az adott állást. [Igen (Y), nem (N) vagy (TŰZ)]. Amennyiben az eddigi tevékenységünk dokumentálása mellett döntünk, akkor szükségünk lesz egy előre formázott lemezre. Ezek után nincs is más hátra, minthogy elmerüljünk a bajnokság izgalmaiban (RETURN), vagy ESC-vel egy új játékba kerdjünk.

Az animációk tökéletessége teszi a játékot rendkívül életszerűvé, ami talán a FOOTBALL programok új nemzedéke előtt nyitja meg a kaput. Élvezhetőség szempontjából ugyan nem veheti fel a versenyt a legjobbnak tartott KICK OFF-al, mivel a vektorgrafika viszonylag lassú, de így is kiemelkedőnek tartom. A zenei hatások nem kirobbanóak, de kedvesnek mondhatók. Szerény becslésem szerint a C64-es változatról jobb ha lemondunk. Nem hiszem, hogy sikeres átirat készülhetne, bár néha csodák is történhetnek (lásd 3D tennis).

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83		
ZENE	71		A
JÁTSZHATÓSÁG	65		
Összesen:	72		

Vissza a sárkányok korába

CADAVER

Talán sokan emlékeznek meg az annak idején Spectrumon és C–64-en nagy sikert aratott Fairlight című játékra. Több axonometrikus 3D ábrázoláson alapuló sokszobás játékot írtak már akkoriban, de talán ez a program kínálta a 3D-vel való játék legtöbb lehetőségét, a legszebbet és legélvezetesebbet ebben a műfajban. Nagyon hosszú időbe tellett, amíg végigjátszottuk, de megérte. Sajnos Amigán semmi hasonló nem jelent meg, egészen mostanáig.

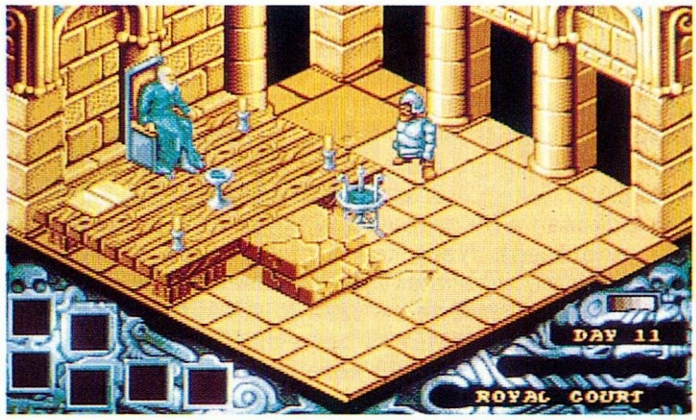
A Cadaver nemcsak méltó utódja a Fairlight-nak, hanem egy szenzációs játék, amely a legmesszebbmenőkig kihasználja az Amiga lehetőségeit. A program sebessége, a tündéri grafika, a jól eltalált hangeffektusok azok a dolgok, amiket az ember elsőként észrevesz.

Aztán ahogy egyre jobban elmerülünk a játékban, elkezdjük felderíteni Wulf király kastélyát, vesszük észre, hogy micsoda játék elé is ültünk le. A tárgyak ide-oda tologatása, egymásra pakolása szinte végtelen lehetőségeket kínál. Ez a játék azonban nem mindössze erre épül, mint a Fairlight, hanem csak az egyik alkotóelem, ami a Cadavert minden bizonnyal hosszú időre az Amiga játékok koronázatlan királyává teszi. A programozói tudás és grafikusi tehetség hallatlan fantáziával társult: annyi ötlet, eredetiség van a játékban, amely mindig új felfedezéseket, meglepetéseket jelent, míg játszunk. Nem bosszankodunk a játékon, hanem élvezzük. A több mint 350 szobából álló labirintusrendszer minden szobájában más és más problémákat, logikai és néha ügyességi feladatokat kell megoldanunk. A Cadaver-ben minden megvan, ami egy jó játékhoz kell: nem játszhatatlanul nehéz, nem unalmasan könnyű, változatos, ad sikerélményt felfedezést. Minden szint más grafikai elemekből épül fel. Az első szinten a sziklás falú pincében kóborolunk, a földből gombák nőnek a szemünk láttára, ocsmány szörnyekkel kell megküzdenünk. A kastély szobái mind külön-külön be vannak rendezve, olyan grafikai gazdagsággal, amilyet még egyetlen programban sem láttam. Minden szinten újabb és újabb szörnyek, tárgyak, varázslatok várnak.

A Cadaver jelenleg egyike a legjobb (ha nem ő a legjobb) Amiga játékoknak. Ennyit kritika tárgyábam.

A játék jelenleg annyira divatos fantasy-miliőben játszódik. Egy kalandozót alakítunk, aki arra vállalkozott, hogy a mocsár szélén álló elátkozott várat uraló gonosz varázslót, Dianost elpusztítja. A játék öt szintből áll, mindegyiken van egy fő feladatunk, ha ezt teljesítettük, továbbmehetünk a következő szintre.

A játék irányítása nagyon egyszerű. Ha egy tárgyhoz hozzáérünk, a bal alsó sarokban kapunk egy ikonrendszert, amibe a tűzgombbal léphetünk be. A következő fajta ikonok jelenhetnek meg: VIZSGÁL (kérdőjek), HÚZ (vissza-nyíl), OLVAS (tekercs-nyíl), FEGYVER (kard), FELVESZ (fel-nyíl), LERAK (lenyíl), ESZIK (csirkecomb), ISZIK (üvegcse), AD (ember), BERAK (pénz-nyílás), KINYIT/BECSUK (láda), KAPCSOL (kapcsoló), NYOM (gomb), VARÁZSOL (piros-zöld csillag). A HÚZ funkció nagy ötlet: a tárgyakat nemcsak tolni, hanem húzni is lehet. Így például nem fordulhat elő, hogy egy reménytelenül beragad a sarokba. Ha a FEGYVER funkcióval választunk egy tárgyat, akkor az a kezünkbe kerül, és a tűzgomb azt aktiválja, nem az ugrást. A legtöbb tárgyat, amelynek nincs igazi fegyver funkciója, ha ezzel az ikonnal kiválasztjuk, dobni olyan helyre, ahová mi magunk nem mehetünk. Mindig csak azok az ikonok jelennek meg, amelyeknek értelme van. Ha egy olyan tárggyal akarunk valamit csinálni, ami már nálunk van, két lehetőségünk van. Ha a RETURN-t nyomjuk meg, megjelenik az egész INVENTORY-nk, és abból választhutunk. Ha SPACE-t nyomunk, egyből az ikonrendszerbe kerülünk, ilyenkor a tárgyak között egyesével lapozhatunk. Amint megnyomjuk a SPACE-t vagy a RETURN-t, az egyben PAUSE is a képernyőn zajló egyéb események számára is. Ha pl. a program valamilyen szöveget ír ki, nyugodtan végigolvashatjuk, ha megnyomjuk a SPACE-t.



FOTÓ: AMIGA

Az állást persze ki lehet menteni. Erre volt egy nagyon eredeti ötlete a programozóknak: ha ki akarjuk menteni az állást, fizetnünk kell az isteneknek! Így aztán nem használhatjuk a SAVE funkciót minden szoba előtt, mert hamarosan kimerül a fedezetünk. Minél többet mentünk, a tarifa annál nagyobb. Az olyan részeknél, ahol valamilyen ügyességi részre van kilátás, mindenképpen érdemes persze menteni. A SAVE funkciót a CTRL-S aktiválja (kétszer nyomjuk meg az S-t), a LOAD-ot a CTRL-L. Vannak tárgyak a játékban, amelyeket fel lehet emelni, van amelyiket csak tologatni és húzogatni lehet. Az ezeknél nehezebb tárgyakat, amelyek egyébként mozdíthatatlanok, is megmozdíthatunk akkor, ha behörpintjük a megfelelő erőt adó varázsitalt. Érdemes a felesleges tárgyakat eldobálni, mert ha sok szemét halmozódik fel a zsákunkban, a fontos tárgyakat nem tudjuk felvenni. Felesleges tárgyak pl. a kövek, a csontok és a könyvek. Ezek általában csak építkezésre jók. A könyvekből derül ki voltaképp, hogy hol mit kell csinálni. Általában mindenre rá lehet jönni ésszel, nincs szükség sok próbálkozásra. A programozók ügyeltek apró, íratlan szabályokra, amelyek betartása szükséges ahhoz, hogy egy játék végigjátszható legyen. Ilyen például az, hogy nem kell a térkép három különböző csücskében egy-egy gombot ötször megnyomni, hogy a negyedik csücsökben egy ajtó kinyiljon. Én a leírásban csak ezt írtam le, hogy hol mit kell csinálni, azt nem, hogy miért. Aki kíváncsi rá, és leírás alapján játszik, az olvasgassa el a szanaszét heverő könyveket és papírokat.

A varázslatokat kétféleképpen lehet használni: az olyan varázslatokat, amiket közvetlenül egy tárgyra kell elmondani (pl. BLESS, POTION, UNLOCK CHEST), úgy tudjuk használni, hogy hozzáérünk a tárgyhoz, a SPACE-val vagy a RETURN-el kiválasztjuk a varázslatot, és aktiváljuk a VARÁZSOL ikont. A távolra ható varázslatokat (MAGIC MISSILE, MIND BLAST) vegyük a FEGYVER ikonnal a kézbe, és tűzgombbal aktiváljuk. A varázsitalokat, hogy működésbe lépjenek, egyszerűen csak meg kell inni. A varázslatoknál a CHARGE azt jelenti, hogy az adott varázslatot hányszor használhatjuk. A POWER az erősséget jelenti. Hogy ez pontosan micsoda, esetenként változó. A MAGIC MISSILE-nál azt mondja meg, hogy mennyit vesz le az ellenfél életerejéből, a STAMINA POTION-nál azt, hogy mennyit gyógyít rajtunk, a SUPER FAST POTION-nál azt, hogy mennyi ideig tart.

Az első szint a többihez képest jóval könnyebb, valószínűleg bemelegítésnek szánták. Ezt a szintet részletesebben írtam le, mint a többit, hogy könnyebb legyen a játékba belerázódni. A későbbiekben nem írtam le, hogy minden új tárgyat, amit találunk, fel kell venni, minden kart meg kell húzni, minden kapcsolót meg kell nyomni, minden ládát ki kell nyitni, mert ez természetes. Ahol mégsem kell, ott külön utaltam rá.

Most pedig következzen a leírás azok számára, akiknek nem sikerült az egész játékot teljesen egyedül végigjátszani, és valahol segítségre szorulnak. A térképeken beszámoztuk a szobákat, így ha valakinek valami problémája van pl. a 3. szint 20-as szobájában, keresse meg a 3. szint leírásában azt, hogy hol szerepel a 20-as szám. Így talán még ez a hosszú leírás is viszonylag jó segítséget tud nyújtani azoknak, akik nem akarják az egészet végigolvasni, csak bizonyos részekre van szükségük.



FOTÓ: AMIGA

1. SZINT

A játék a 6-ossal jelölt szobából indul. Szedjünk fel mindent, amit találunk. A legfontosabb a DIARY, a naplónk, amely végig velünk lesz. Ezt megvizsgálva az OLVAS ikonnal tudhatjuk meg, hogy mennyi az aktuális/maximális életerőnk, mennyi pénzünk van, mennyi pontunk (XP), hányadik szinten vagyunk, és hogy az aktuális szint hány százalékát teljesítettük. A LEVEL adja a minősítésünket, ez kezdetben PEASANT, azaz paraszt, a játék végére DEMIGOD, azaz félisten lesz, közben a kettő között (gyors pályafutás ahhoz képest, hogy csak körülnézünk egy elhagyott kastélyban). A pénzdarab, amit felvettünk, csekélyke vagyonkánkat gyarapítja. A csákány, kő és csontok csak arra lesznek jók a későbbiekben, hogy építkezzünk velük, míg számtalan ilyen tárgyat fogunk találni. A hordóról, ha megvizsgáljuk, kiderül, hogy víz van benne, ha akarunk, ihatunk belőle az ISZIK ikonnal. Az 5-ös szobában húzzuk meg a kart a KAPCSOL ikonnal, kinyílt az ajtó, mehetünk tovább. A következő szobában egy köves zacskót találhatunk, készítsük be mindjárt a FEGYVER ikonnal. A 2-es szobában lőjük le a szörnyet a kövekkel. Toljunk egy hordót a falhoz, ugorjunk fel rá, majd vegyünk le a polcról a CHARM nevű tárgyat. Zene jelzi, hogy valami hasznosat csináltunk. Ha bemegyünk a 3-as szobába, felvehetünk egy TURN MONSTER varázslatot, de ekkor megjelenik egy pók a bejáratnál, amit a maradék kövekkel kiirthatunk. Az 1-es szobában húzzuk el a zsákokat, az egyik mögött megtaláljuk Lord Carolus első drágakövét. Ezután menjünk a 9-es szobába. Itt van egy hatalmas féreg, amely ahányszor belépünk, újraéled. Az egyik hordó tetején van egy darab kötél. Ebben a hordóban STAMINA POTION van, amely az életerőt növeli. Az, hogy 10 dózis van benne, azt jelenti, hogy tízszer ihatunk belőle, az, hogy 10-es erősségű, azt, hogy egy hajtásra 10-zel nő az életerőnk. A 11-es szobában szedjük fel a vaskulcsot, ezzel be tudunk menni a 8-as szobába. Itt újabb zacskó követ találunk és egy ládát. Nyissuk ki a ládát a NYIT ikonnal. Egy darab papírt találunk benne, amely arról tájékoztat, hogy a drágakő a zsákok alá van rejtve (már megtaláltuk). Húzzuk meg a kart a falon, és menjünk a 12-es szobába (a karmeghúzásával nyitottuk ki az ide vezető ajtót). Egy fal állja utunkat.

Sokan itt akadnak el, mert ez az a hely, ahol a Fairlight-játékstílust kell bevetni az adventure-stílus helyett. A faltól kb. egy ember távolságra pakoljuk egymásra az egyik csákányt, a sisakot, a két csontot, a papírdarabot és a követ. Most ugorjunk fel erre a kupacra, innét pedig a fal tetejére (ha a dolog nem akar összejönni, lehet könnyebben is csinálni: építsük ezt a kupacot magasabbra, és építsünk mellé egy kisebb kupacot, amiről felugorhatunk a nagyobbikra, és onnét a fal tetejére). A következő szobában hever egy Vorgan nevű úriember csontváza, amelyet ha átkutatunk, megtaláljuk fent említett naplóját. Sok érdekes dolog van benne, de ez a leírás azért van itt, hogy ne legyen rá szükség (azért én kíváncsiságból elolvasnám). A 16-os szobában a következő sorrendben kell a gombokat megnyomni: 1, 4, 3, 2 (balról számozva). Egy kattanást hallunk, ez jelzi, hogy az ajtó a 13-as szobában, amely a sárkányhoz, a 14-es szobábavezet, kinyílt. Még ne menjünk oda be, legfeljebb kíváncsiságból. A 17-es szobában, a kútnál vegyük fel az acélkulcsot. A 19-es szobában a ládában pénzt és ételt találunk. A 21-es szobában megtaláljuk első ALCOHOL POTION-ünket, érdemes kipróbálni, érdekes hatása van. Az imént talált kulcsot a zárban a BERAK ikonnal aktivizálhatjuk, ezzel kinyitottuk a cellák ajtaját. Érdemes bemenni a 23-as szobába, itt egy rab van, akitől több hasznos információt tudhatunk meg, ha adunk neki valamit enni az AD ikonnal. A 25-ös cellában egy bronz kulcsot találunk. A 21-es szobában időközben megjelenő „SPINED CREATURE" (ahogy a rab utalt rá), megbénítható, ha egy koponyát dobunk rá (pl. a 17-es szobában lehet ilyet találni).

A 27-es szobában megtaláljuk Lord Carolus második drágakövét, és utalást arra, hogy hogyan használhatjuk majd, ha meglesz az összes. A falon nyomjuk meg a gombot (alapszabály: minden gombot, kapcsolót legalább egyszer meg kell nyomni ill. húzni. Így a legcélszerűbb ezt mindjárt megtenni, amint megtaláljuk, így nem fogjuk később elfelejteni). A 31-es szobában, ha a csontvázat átvizsgáljuk, találunk egy csontváz kulcsot. A 30-as szobában találunk még egy kulcsot, amit rögtön be is rakhatunk a zárba, a megjelenő pókokat néhány gyakorlott kődobással intézzük el. Szedjük fel az üvegcséket, a hordóból neigyunk (méreg). A 32-es szobában találunk egy FREEZE MONSTER és egy LEARN POTION varázslatot. Az üvegcséket, amiket itt és a 30-as szobában találtunk, úgy tudjuk beazonosítani varázstekercsen levő varázslattal, hogy ledobjuk az italt a földre, nekimegyünk, kiválasztjuk a tekercset, és használjuk a VARÁZSOL ikont. Van egyszerűbb módja is az italok azonosításának, ha beléjük kóstolunk (csak sajnos az egyik méreg). A 26-os szobában ugorjunk le a kútba. A ládában találunk egy urnát, amely Ragnar, a fő alkimista hamvait tartalmazza (később még hasznát látjuk). Ezután vizsgáljuk meg a patkányt, mint kiderül, ólommérgezésben döglött meg. Ha a KINYIT ikonnal kotorászunk egy kicsit a beleiben, előkerül a kulcs, amellyel kijuthatunk ebből a szobából. A 38-as szobában megtaláljuk Lord Carolus maradék négy drágakövét. Ha ezeket a 35-ös szobában a már megtalált két kővel együtt a tóba hajigálnánk, elteleportálnánk az 50-es szobába, de ennek jelenleg nincs túl sok értelme (később, pontszerzési célokból, megtehetjük). Most inkább a rendelkezésünkre álló rengeteg csontból építsünk kupacot a 36-os szobában a lánc alá, és ugorjunk fel róla a lánchoz. A 28-as szobába jutunk. Innét a padlón heverő kulccsal távozhatunk. A 34-es szobában némi ügyességgel átcsusszanhatunk az ugráló szörny alatt, és a zárba illesztve a csontváz kulcsot, már tovább is jutottunk (aki akar, jöhet a 70-es szobán keresztül is, ugyanígy).

A 43-as szobában gyorsan szedjünk fel mindent, amíg a szörny fel nem ébred, aztán már mehetünk is tovább. A 42-es szobában vegyük fel a hamis koronát, a 41-es szobában pedig a király páncélját, kardját, sisakját és pajzsát. A 39-es szobában nyomjuk meg a gombot, mire beteleportálunk a királyi kincstárba (37-es szoba), ahol gyűjtsünk össze mindent, kü-

lönös tekintettel az igazi királyi koronára. A kar meghúzásával távozhatunk. A 49-es és 51-es szobákat tisztogassuk meg a bogaraktól ködobálással, majd a 49-es szobában ugráljunk rá a gyertyákra (elalszanak, kinyílik az ajtó). A 65-ös szobában dobjuk a nálunk levő pénzdarabot Kazak urnájába, mire kapunk egy FIRE SHIELD POTION-t (védelem a sárkány lángja ellen, de nem lesz rá szükség). A 67-es szobában rugdossuk le az oltárokról az összes urnát és a köveket, és gyűjtsük össze a zsákmányt, majd rakjuk be a talált kulcsot a falon található zárba. Még összegyűjthetjük a 68-as szobában a pénzt, aztán irány a 60-as szoba. Az itt talált kulccsal nyissuk ki a ládát a 48-as szobában (miután a csapdát hatástalanítottuk a DISPEL TRAP varázstekerccsel). Előkerül a Lord Carolus lelkét tartalmazó urna, amelyet az 51-es szobában az oltárra kell lerakni. Cserébe kapunk egy (egyelőre) ismeretlen varázslatot tartalmazó tekercset. Rakjuk le a helyére az 59-es szobában a Ragnar hamvait tartalmazó urnát, cserébe egy üveg vért kapunk. A vért az 50-es szobában rakjuk le az oltárra, ezért egy READ MAGIC varázslatot és egy kulcsot kapunk. A READ MAGIC varázslattal végre megtudhatjuk, mi van az ismeretlen tekercsen. MASSACRE, azaz mészárlási varázslat, nem sok esélye lesz szerencsétlen sárkánynak. A kapott kulccsal nyissuk ki a zárat. Az 53-as szoba ládájában, miután hatástalanítottuk a csapdát, egy READ LANGUAGE varázslatot találunk. Ezzel az 52-es szobában megfejthetjük a legfontosabb írás zagyva szövegét. Az 52-es szobában van még egy MAP varázslat is, amely használatával a program berajzolja nekünk a térképre a még be nem járt szobákat (neked, Kedves Olvasó, nem sok szükséged lesz erre a varázslatra). Az 54-es szobában öntsünk egy üveg szentelt vizet az edénybe (vagyis dobjuk rá), és igyuk ki. Az 57-es szobába teleportálunk, ahol a kar első meghúzására megjelenik egy varázstárgy, a másodikra az 55-ös szobába kerülünk. Ezt összesen háromszor lehet megismételni, mivel az 54-es szobában levővel együtt három üveg szentelt vizünk van. Most már mehetünk a sárkányhoz, a 14-es szobába. Egyszerűen öljük le a MASSACRE varázslattal. A sárkányt átkutatva, némi kincset találhatunk, majd egy gombnyomás a falon, és beléphetünk az utolsó szobába, a 15-ösba! Itt már csak egy kart kell meghúzni, és a program tölti a második szintet.

2. SZINT

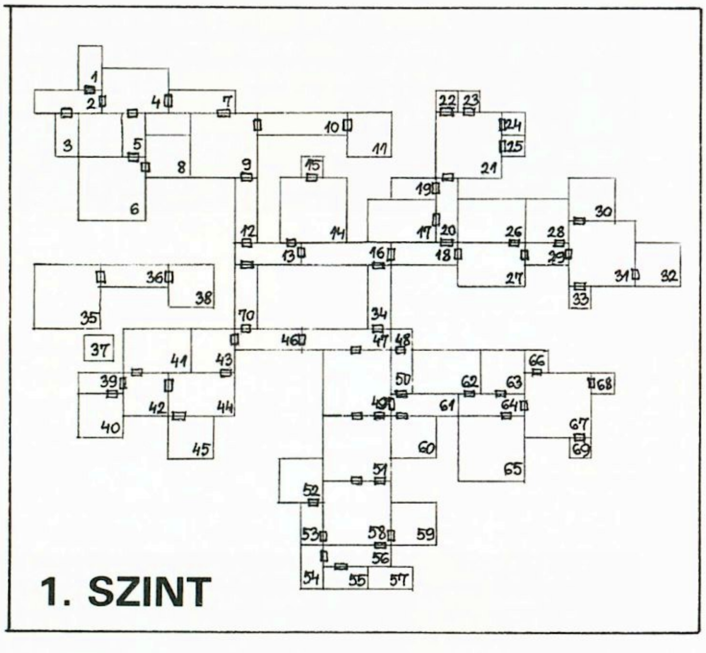
Mikor átkerülünk a második szintre, csak varázstárgyaink és naplónk maradnak meg (később lesz még rosszabb is...) A 92-es szobából indulunk, és rögtön a következő teremben felszerelhetjük magunkat többek között a „shirikan" nevű fegyverrel és egy MASSACRE varázslattal. A MASSACRE, mint az előző szinten is megfigyelhettük, biztosan megöl egy ellenfelet (de csak egyet!). A SHOT SHIELD POTION általában mindenfajta lövéstől – jöjjön az egy szörnyből vagy a falból – véd meg. A következő szobában terítsük le a szörnyeket néhány jól irányzott shirikan lövedékkel. Itt találhatjuk meg az első teleport-gömböt. Mint majd kiderül, ezek összegyűjtése ezen a szinten a fő cél. Amikor a teleport-gömböt felveszszük, a 42-es szobába kerülünk, de nyugodtan kocogjunk viszsza Axel kapitány hamvait az urnájába, és azt tegyük el. Találunk itt még egy 0-s erejű MIND BLAST varázslatot is. Ha hozzáérünk a kosfejhez, félrehúzódik az oltár, és feltárul egy titkos ajtó. A 89-es szobából úgy jöhetünk ki, hogy akkor húzzuk meg a kart a falon, amikor mindkét lámpa fekete lesz. Most menjünk a 87-es szobába. Némi ügyeskedéssel egy fölösleges tárgyat, pl. egy könyvet a 89-es szobából, bedobhatunk a két kőfal közé, a verembe. Ekkor a verem és a két mozgó kőfal eltűnik. Most húzzuk meg a kart a falon, mire a másik két kőfal is mozogni kezd. Az első alá csúsztassunk be egy könyvet, mire megáll, ezután némi építkezés után ugorjunk át. Az, hogy a másik fal alatt áthaladjunk, csak némi ügyesség kérdése. A 86-os szobában húzzuk meg a kart, és most már nyugodtan visszasétálhatunk, itt egyelőre nincs több dolgunk. A 42-es szobában feltölthetjük a MIND BLAST varázslatunkat a következőképpen: rakjuk be a tekercset Rogal varázsládikójába, majd azt a nagy varázsfeltöltő ládába. Amikor a tekercset újra kiszedjük, 50-es erősségű lesz. Ugyanebben a szobában, némi építkezés után ha meglökjük a két kosfejet, feltárul egy titkos ajtó a faliszőnyeg mögött. Sajnos az ajtó zárva van, és csak jóval később fog kinyilni. Most szerezzük meg a pénzdarabot a 44-es szobában, a szoba lakói ellen FREEZE MONSTER, MASSACRE vagy egyéb destruktív tárgyalási alapot alkalmazva.



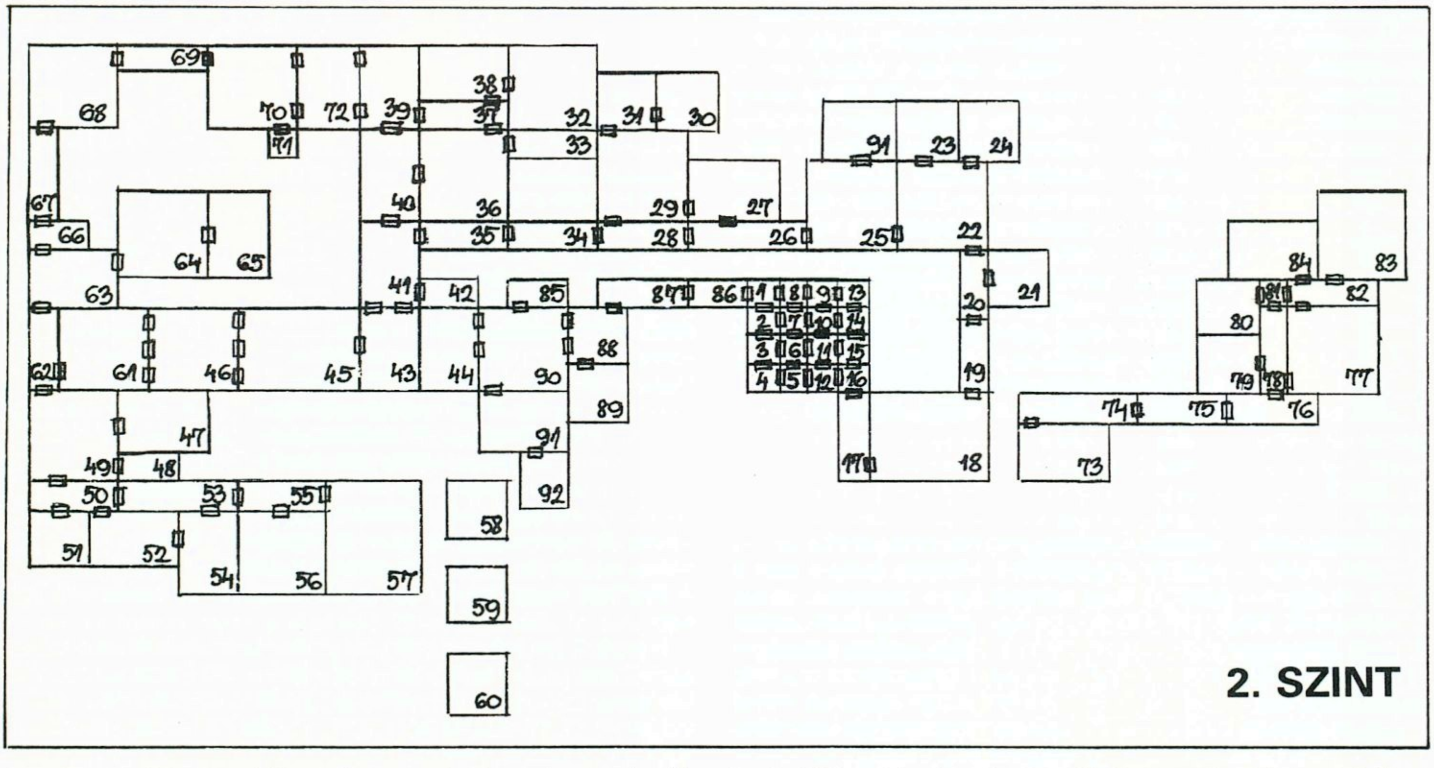
FOTÓ: AMIGA

Most következik egy újabb rafinált titkos-ajtó nyitás a 42-es szobában. A karokat húzgáljuk, tetszőleges sorrendben, csak ügyeljünk, hogy mindig olyan kart húzzuk meg, ami fölött a kosfej nincs felemelkedve. Amikor már minden kart legalább egyszer meghúztunk, és minden kosfej lent van, nyomjuk meg a falon a gombot, és feltárul a titkos ajtó. Szaladjunk át a 45-ös szobán. Ha a középső ajtón megyünk be, és folyamatosan megyünk, a szörnyek lövedékei nem fognak eltalálni. A következő szobában vérbeli Indiana Jones-csapda vár ránk. A pénzdarabot kívülről, a varázspálcát belülről tudjuk úgy felvenni, hogy az elröpülő nyilacskák ne találjanak el. A 61-es szobában fordítsuk el a trónban talált kapcsolót, és jó szokás szerint nyomkodjunk meg minden gombot a falon. A 49-es szobában találunk az asztalon egy SUPER FAST POTION-t. Ettől sokkal gyorsabban mozgunk, és persze nagyobbakat is ugrunk. A 47-es szobában az egyik hordó STAMINA POTION-t tartalmaz! Most már a szakácsok birodalmában járunk. Az 51-es szobában a ládában talált kulcson kívül két igen igen értékes tárgyra tehetünk szert, egy vödörre és egy tepsire. Bárhol dobjuk el később ezt a két tárgyat, fel-le fognak mozogni, vagyis kiváló liftként szolgálnak, nem lesz többé szükség tárgyak egymásra pakolására! Az 53-as szoba éber szemű őrét a 46-os szobában szerzett SLEEP varázspálca segítségével altassuk el. Az 54-es szoba a gyerek szobája. Mit olvasnak vajon a gyerekek? Nézzünk csak bele! „Bevezetés gyerekeknek a kínzás művészetébe." Képzelem, milyen lehet a papi. A ládában a kölykök zsebpénze van, vegyük csak el, úgyis csak kínzóeszközökre költenék. Kapcsoljunk egyet a trófeán a ládára állva, és máris feltárul egy újabb rejtekfolyosó a szőnyeg mögött. Az 52-es szobába jutunk, ahol a ládából előkerül a második teleport-gömb, amely az 56-os szobába röpít. Borospince, antialkoholista tevékenységet kell végeznünk, rugdossuk le az összes üveget. Előkerül egy kulcs és egy kevés pénz. A kulccsal kijuthatunk a szobából, és rögtön felhasználhatjuk az egyetlen megmaradt kulcsunkat is, amit az 51-es szobában találtunk.

Az 57-es szobában a lakathoz a kulcsot a faállvány alatt találjuk meg. A kulcs használatakor megjelenő láncba kapaszkodva feltárul egy mélybe vezető titkos ajtó. Leugrálva az 59-es szobába, találunk két kulcsot. Az egyik az 50-es szoba zárját nyitja, végre kijuthatunk. A 62-es szobában húzzuk meg a kapcsolót, majd a 62-es és 63-as szobán keresztül másszunk fel az emelvényre. A kulccsal kinyitva a ládát megtaláljuk a harmadik teleport-gömböt, ami a 66-os szobába repít minket. A második kulccsal, amit korábban találtunk, kinyithatjuk a



1. SZINT

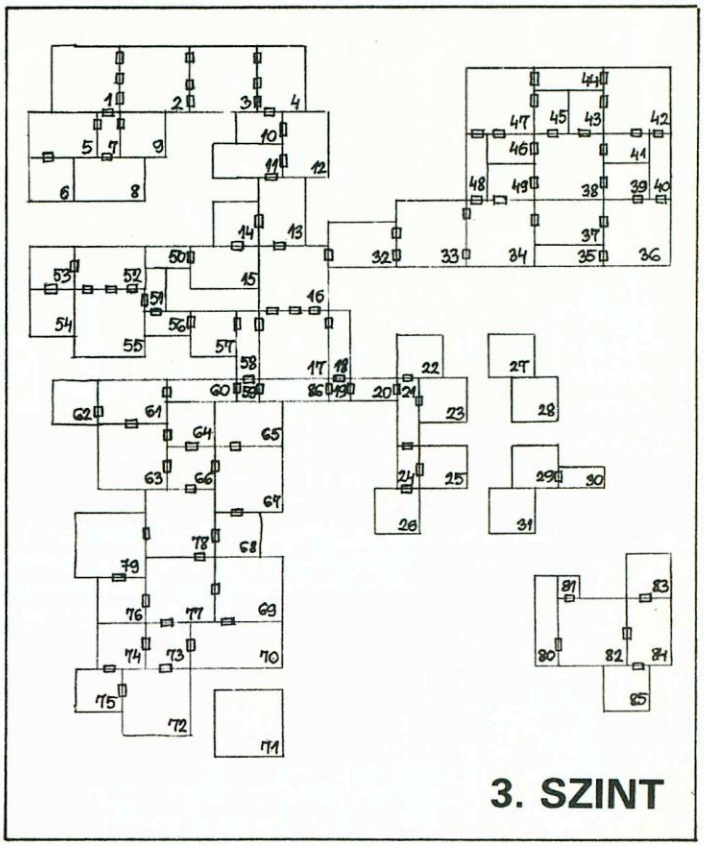


2. SZINT

vasrácsot a 67-es szobában. Nagyon vigyázzunk, a szoba közepén látható kőlapra, amelyen a tekercs van, csak akkor lépjünk, amikor a lámpa feketére vált, különben a szemben levő vasrács lecsapódik. Itt találjuk meg a harmadik pénzdarabot, majd a következő szobában a negyedik teleportert. A biztonság kedvéért itt is nyomkodjuk meg a gombokat a falon, de vigyázzunk az előröpülő nyílvesszőkre! Amerről jöttünk, sétáljunk vissza a 40-es szobába. A szemeket altassuk el SLEEP-pel, különben nem engednek tovább. A 39-es szobában megtaláljuk a negyedik pénzdarabot. A pénzeken a WULF szó betűit találjuk (ez a kastély volt királyának neve), sorban rakjuk be őket a falon látható nyílásba. A 72-es szobában húzzuk meg a kart. A 70-es szobában a szörny lelök nekünk egy pénzzel teli ládát, de vigyázzunk, csapda van rajta! Menjünk fel a lépcsőn, és kapcsoljuk át a kapcsolót a 39-es szobában, kinyilt az ajtó a 39-esből a 37-esbe. Itt húzzuk meg az első kart, toljuk a falapot a verem fölé, álljunk rá, húzzuk meg a második kart. A köznyelvben ezt hívják liftnek. Először a 36-os szobán keresztül a 33-asba menjünk el. Itt találunk egy gömbölyű drágakövet és egy UNLOCK CHEST varázslatot. Ez utóbbinak sajnos csak két töltete van, míg a szobában három láda van. Döntsön ki-ki ízlése szerint, melyiket nyitja ki. A legnagyobban pénz van, a középsőben egy BLESS POTION varázslat, a legkisebben egy STAMINA POTION. A BLESS POTION-nel egy varázsitalnak megnövelhetjük az erejét. Sétáljunk vissza – még mindig ugyanebben a magasságban – egészen a 38-as szobáig, ahol egy kulcsot találunk, amivel mindjárt be is mehetünk a 32-es szobába. A szemeket itt is altassuk el SLEEP-pel, és vegyük fel a kocka és gúla alakú drágaköveket. A 37-es szobában hívjuk a liftet, és menjünk fel az emelvényre, és szedjük össze az ott elszórt tárgyakat. A kulcsot a zárba illesztve, feltárul a kijárat. A 41-es szobában illesszük a falon látható nyílásba sorba a három drágakövet. A 35-ös szobában beiratkozhatunk az ugróiskolába. A 34-es szobában a kulcsot ne vegyük föl, hanem toljuk magunk előtt, különben nem nyílik meg előttünk a rács. A 29-es szobában a faliszőnyeg mögött egy gomb rejtőzködik, amelyet megnyomva egy ládikót varázsolhatunk elő, amely kaját és pénzt tartalmaz.

A 31-es szobában egy kesztyűt találunk (később biztosan van valami, amit nem tehetnénk meg e nélkül). A 30-as szobában ha kivesszük a ládából a pénzt, egy fal zárja el az utat. Ha felvesszük a kulcsot, berakjuk a fegyverállvány mögötti zárba, és megrántjuk a láncot a KAPCSOL ikonnal, újra szabad a kijárat. Van itt még egy dárda is, amit a 31-es szobában kell a lukba berakni, miután megnyomtuk a falon a gombot. Most már bemehetünk a 27-es szobába. A falon van egy száj, adjuk oda neki a húst, amit a földön találtunk, és azt amit korábban a ládában, a 29-es szobában. Menjünk ki a délre vezető ajtón, és onnét a 28-as szobába. Kapjuk fel az ötödik teleport gömböt, ami átrak a rácson túlra a 26-os szobába. Használjuk a kulcsot, amit a 34-es szobában találtunk, felnyílik a rács. A 25-ös szobában húzzuk meg a kart a falon, a szemben levő ajtók elé leereszkedik két kőfal. Most néhány targgyal toljuk odébb a drágaköveket. Abban a pillanatban ugyanis, hogy hozzáérünk a drágakőhöz, a két fal összecsapódik. Ezért próbáljuk a drágakövet úgy eltolni, hogy amikor felvesszük, ne a két kőfal között álljunk. Az északi ajtón ne menjünk be, mert onnét utána nem lehet kijönni. A 22-es szobában toljuk a falapot a szakadék fölé, majd a karral tornásszuk szimpatikus magasságba. A lépcsőről a kőlapra ugorva, nyomjuk meg a gombot. A 23-as szobában nyomjuk át a kapcsolót (vigyázat, a rács sebez!). A rács fölött valamelyik

hordozható liftünkkel érdemes átkelni. A 24-es szobában a legbiztonságosabb úgy szedhetjük fel a drágakövet, ha előbb megisszuk az előző szintről megmaradt FIRE SHIELD POTION-t. Következő állomásunk a 18-as szoba. A liftet a mellettünk levő gomb megnyomásával indíthatjuk be, de a folyamatos mozgást akkor kezdi meg, ha a középen látható két tárgyat felvesszük. Miután megszereztük a harmadik drágakövet, menjünk vissza a 21-es szobába, és pakoljuk be mindhármukat a falnyílásba. Az oltár alatt titkos lejárat bukkan fel. A 74-es és 75-ös szoba annak, aki idáig eljutott, már nem okozhat gondot. A 77-es szobában megszerezhető kulcsot a 82-esben kell használni. A pénzeszacskókat a kincseskamrából (80-as szoba) egyenként , a ládikóban hordjuk át a 83-as szobába, ahol rakjuk le sorban a pénzt az oltárra. Aktiváljuk a kosfejeket a NYOM ikonnal, és rugdossuk le a teleportereket az asztalról, a hamis összetörik. Mielőtt a másikat felvennénk, vegyük ki a ládából a két kulcsot. A hatodik teleport gömb a 21-es szobába rak vissza. Most már csak a labirintust kell felkeresnünk (bejárat a 18-as szobán keresztül). A legegyszerűbb, ha UNLOCK DOOR varázslatokkal végignyitogatva az ajtókat, elmegyünk az 1-es szobáig (egy sorrend pl: 16–15–14–10–7–2–1). Itt van egy kar, azt húzzuk meg, és a 83-as szobában talált kulccsal nyissuk ki az ajtót. Az ajtó mögött, a 86-os szobában egy smaragdot találunk. Gyalogoljunk el a 64-es szobába, és rakjuk a helyére Axel kapitány földi maradványait, majd rakjuk ugyanoda le a talált smaragdot. Dobáljuk be a teleport gömböket a padlón keletkezett lukba. A 65-ös szobában húzgáljuk a kart addig, amíg a lámpa fekete nem lesz, és utána álljunk a piros körbe. És már töltődik is a következő pálya. Néhány extra ínyencség még ezzel a szinttel kapcsolatban: Aki akarja, részletesebben is felderítheti a labirintust. A 13-as és 4-es szobába bejuthatunk a kar meghúzása után. A 4-esben egy üvegcsét kapunk, a 13-asban egy teleport gömböt, amely mindig, amikor felvesszük, a labirintus egy másik mezőjére teleportál. A hetedik alkalom után a gömb eltünt, és nem is találtam meg. A 83-as szobában talált kulccsal rengeteg pénzhez lehet jutni. Menjünk el az 59-es szobába, és használjuk az 50-es erősségűre feltöltött MIND BLAST varázslatot. Beesünk a 60-as szobába, ahol rengeteg pénz potyog elő. A szobából úgy juthatunk ki, ha a jobb szélén látható szaggatott vonalra rápakolunk egy csomó tárgyat.



3. SZINT

A 4-es szobából indulunk. Ahhoz, hogy a 12-es szobában át tudjunk menni a rácson, egyszerűen érintsük meg a kart a falon. A pókokat egyszerűen rugdossuk le a 11-es szobában, és a kulcsot, amit találunk, rakjuk be a zárba a 13-as szobában. A 16-os szobában pakoljuk ki a ládát, utána jelentkezzünk a 17-es szobában Wulf királynál. Szegény király már nem él, de azért meg tud minket kérni, hogy segítsük hozzá lelkét az örök nyugalomhoz, akkor ő is segít nekünk továbbjutni. Először a koronáját kell megszerezni. Vegyük fel a cella kulcsát, aztán menjünk le a pincébe a 12-es szobából. A 85-ös szobában, a hordók mögött találunk egy zsák követ, most már van fegyverünk is. Nyissuk ki a zárat a 84-es szobában, majd menjünk vissza a 16-os szobába. Húzzuk meg a kart, és ugorjunk le a feltáruló nyílásba. A 83-as szobába kerülünk, ahol megtaláljuk a koronát. Kinyitjuk az ajtózárat ugyanazzal a kulccsal ebből az irányból is, most már kisétálhatunk az ajtón. Vigyük el a koronát a királynak, és adjuk neki oda az AD ikonnal. A király közli, hogy már csak egy egyszerű feladat van hátra, meg kell főznünk egy elixírt, amelyhez öt dolog szükséges. Eme öt dolog összegyűjtéséből áll ez a szint. A király ad egy kulcsot, és közli, hogy az első komponens egy növény, amely a labirintusban található, és ad is egy kulcsot. Az ajtó, amelyet a kulcs nyit, a 32-es szobában van, de itt óvatosan menjünk, csak a középső csík kőlapjain, különben csapdába esünk. Az útvonalunk: 34–37 (kerüljük el a kőgolyókat) 36–35 (szedjük fel a kart) 36–39–38–49 (vegyük ki a kulcsot) 38–45–47. Itt rakjuk be az üres lukba a kart, és húzzuk meg, szintúgy a másik kart. A 48-as szobában igyuk ki a bort abból az üvegből, amelyikben kulcs van, ezzel a kulccsal a 47-es szobában kinyithatjuk a ládát. 44–42–43, itt nyomjuk meg előbb a bal oldali gombot, majd a jobb oldalit. Ezután a 41- es szobában nyomjuk meg a gombot, mire előkerül egy drágakő (erre később lesz szükség). A 38-as szobában ügyes építkezéssel keljünk át a rácson, ugyanis, ha bármilyen más irányból jövünk be ebbe a szobába, a láda nem lesz ott. Hatástalanítsuk a ládát védő csapdát. A ládában pénz van, és Valkern gyűrűje, most már kinyithatjuk a ládikót, amit a 41-es szobában találtunk. A 49-es szobában talált kulccsal állítsuk be a liftet a 36-os szobában (49–34–37–36). Most már bemehetünk a 42-es szobából a 40-esbe, és felvehetjük a növényt. Nyissuk ki a ládikóban talált kulccsal a zárat. 36–39–38–45–47–48–34 útvonalon távozzunk. Menjünk vissza a 17-es szobába, a királyhoz, és dobjuk bele a növényt a főzőserlegbe. A királytól megkapjuk a második feladatot és a második kulcsot.

Menjünk a 4-es szobába, és használjuk a kulcsot. A 3-as szobában gyorsan szedjük fel a földről az összes pénzt. Ha közben a falon a zöld gomb teljesen leér, fogyni kezd az életerőnk. Ilyenkor gyorsan lépjünk a középső kőlapra, mire a zöld gomb valamennyit visszamegy. Amikor a pénzeket összeszedtük, két drágakövet kapunk. A 2-es szobában dobjuk a két drágakövet (vagy bármilyen más tárgyat) a deszkára úgy, hogy a deszkán mozgó kőgolyó és a falon látható gomb közé essen. Amikor a golyó a lyukba esik, szedjük fel az eldobott tárgyakat, húzzuk meg a kart a falon, és mehetünk tovább. Az 1-es szobában csak a jobb oldali ládát nyissuk ki, a másikban pókok vannak. Ha megesszük a kenyereket, az egyikben pénzt találunk. A 9-es szobában a malacfejen és a kőgolyón kívül még találhatunk egy darab romlott húst is, ha megvizsgáljuk a hordókat. Ha a húst megesszük, egy kulcsot találunk benne. Másszunk be a rácson belülre, és essünk rá a pókra, újabb kulcs kerül elő. Együk meg a malacfejet, és várjunk egy darabig. A húsnak sajátos hatása van, a 3-as szobába kerülünk. Az 5-ös szobában nyissuk ki a ládát (ehhez kellett a húsban talált kulcs). Többek között egy pénzérmét találunk. Törjük össze a szobában a hordókat a következőképpen: rakjuk a kőgolyót a falon látható lukba, toljuk a hordókat a lukkal egyvonalba, és húzzuk meg a kart a falon. Menjünk a 7-es szobába. Ha elhúzzuk az edényt, találunk alatta egy kulcsot. Még egy érdekes dolgot lehet ebben a szobában csi-

nálni, de én még nem jöttem rá, mire jó. Rakjuk be a kulcsot a zárba, amit az 5-ös szobában találtunk. A falon megjelenik egy luk, rakjuk bele a kőgolyót. Ha most meghúzzuk a kart, ami a hordók mögött rejtőzik, a kő elkezd keringeni a 6-os szobában. Hogy ez mire jó?! Nyissuk ki a póknál talált kulccsal az ajtót az 5-ös szobában. A 6-os szobában a hordóban találjuk meg az igazi Nodos italt, ami a második komponens. A szobából kijuthatunk, ha az 5-ös szobában talált érmét berakjuk a falon látható nyílásba. Menjünk vissza a királyhoz, és dobjuk az italt a serlegbe. Újabb kulcsot kapunk, a következő feladat a Fehér Por megszerzése a kincstárból.

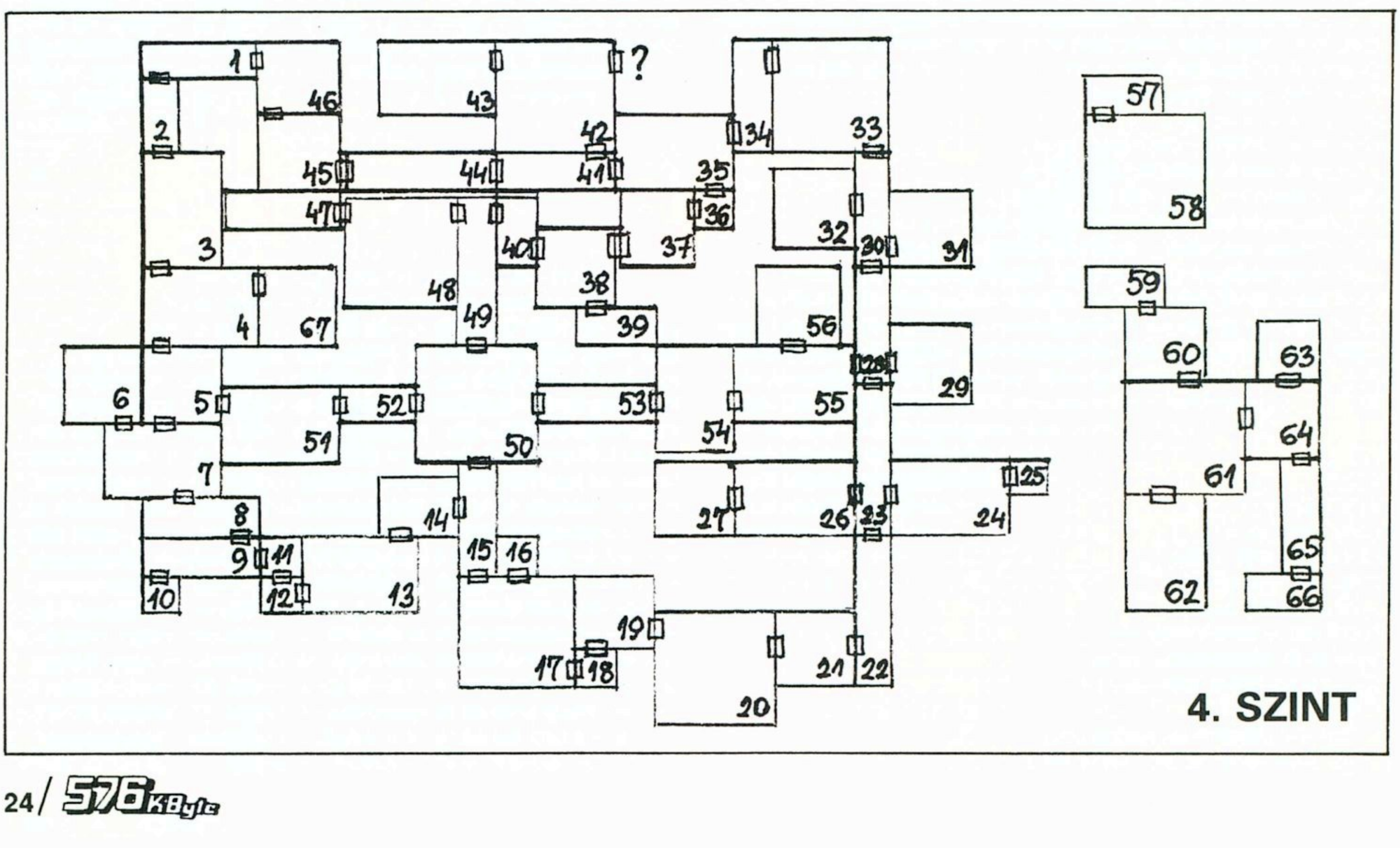
A kincstár bejárata az 59-es szobában van. Pakoljunk fel a 62-es szobában. A 61-es szobában lépjünk rá a szoba nyugati falánál, középen lévő kőlapra, és menjünk be a 63-as szobába. Lökjük le a ládát, és vegyük ki belőle a negyedik drágakövet. Rakjuk be a négy drágakövet a négy lukba a padlón. A 64-es szobában várjuk meg, amíg a kő leesik és összetörik, aztán szedjük össze a törmeléket. Menjünk be a 66-os szobába, és az előrenyomuló karókkal kivert deszka elé pakoljunk le legalább három kődarabot egymás után. Ez megakasztja adeszkát annyira, hogy majd biztonságosan be tudjunk menni a déli ajtón. Némi építkezés után meghúzhatjuk a kart a falon, mire kinyílik a déli ajtó. Ha ezen át kimegyünk és újra visszamegyünk, a falap eltűnt, szabad az út. Húzzuk meg a kart a 78-as szobában, és ugorjunk le a keleti ajtó felé. A 68-as és a 67-es szobában húzzuk meg a kart, majd a 67-es szobában szerezzük meg a kulcsot, és másszunk fel a rácsra. Menjünk ki a 68-as szobába, nyissuk ki a kulccsal a ládát, egy újabb kulcsot találunk. Másszunk át a 67-es szobában a rácson, és rakjuk a kulcsot a zárba. Kapunk egy kart, ezt dugjuk be a nyílásba a 68-as szobában, és húzzuk meg. Menjünk vissza a 67-es szobába, megjelent egy kar, ezt is húzzuk meg. Miután lerugdostuk a pókokat, láthatóan kezdenek normalizálódni a dolgok ebben a szobában, már ami a vasrácsot illeti. Menjünk be a 65-ös szobába. Először is rakjunk néhány felesleges tárgyat az ajtó és a falap közé, hogy majd ki tudjunk menni. A nagy ládát nyissuk ki a földön heverő kulccsal, a kis ládákat egyelőre tegyük el. A karral nyissuk ki a beszóródott kijárati ajtót, és távozzunk a 67-es szobából a nyugati ajtón keresztül. Következő állomásunk a 77-es szoba. Liftezzünk körbe, és húzzuk meg a felső kapcsolót, majd menjünk ki délre. A 73-as szobában ismét délre menjünk, innét pedig fel, a 71-es szobába. Hatalmas mennyiségű láda és pénz vár minket, ezeken sorban hatástalanítsuk a csapdákat, és nyitogassuk ki őket. Sok közülük zárva lesz, de a kulcsot hozzájuk megtaláljuk ugyanebben a szobában, csak más ládában. Az egyik ládában találhatunk egy SHOT SHIELD POTION-t, amely védelmet nyújt a röpködő lövedékek elől. Itt lesz egy zacskóban a Fehér Por is. A gyűjtögetés folyamás essünk le az északkeleti nyíláson, vegyük fel a kulcsot, és húzzuk meg a kart. Menjünk be a 75-ös szobába, és a lukba dobjunk be öt fölöslegesnek ítélt tárgyat. Nyissuk ki a zárat, és menjünk be a 74-es szobába. Gyorsan dobjunk le két gyertyatartót vagy más, magas tárgyat úgy, hogy pont a középső vasrács alá essen. Amikor a rács lemegy, a tárgyaink megakadályozzák, hogy a középső rúd teljesen leereszkedjen (ezt nem olyan könnyű megcsinálni, itt érdemes előbb menteni az állást). Fosszuk ki a kincseskamrát, és a keletkező részen gyorsan kimegyünk. Menjünk vissza a 73-as szobába a 72-esen keresztül. A pókokat bolondítsuk meg egy CONFUSION varázslattal, ugorjunk le, és menjünk keletre. A 70-es szobában sorban húzgáljuk meg a karokat, és pakoljuk ki a ládát (persze, csapda van rajta). A 69-es szobában a karokat jobbról balra, sorban húzzuk meg. A 77-es szobából a kar meghúzása után menjünk a 76-osba, használjuk az egyik kulcsunkat, és a 79- es szobán keresztül lavírozzunk vissza a 78-asba. Itt liftezzünk fel, másszunk át a falapon, a 66-osban dugjuk be az érmét, amit a 71-esben találtunk. A 69-es szobában a zárat nyissuk ki a maradék kulccsal, és mehetünk vissza a királyhoz. Be a port a serlegbe, és már kapjuk az újabb küldetést és kulcsot.

Most az elixír elkészítéséhez szükséges varázslatot kell megszereznünk. A bejárat a 19-es szobában van. A kulccsal amit a 20-as szobában találtunk, kinyithatjuk az egyik ládát, amit még a 65-ös szobában találtunk, egy READ MAGIC varázslat van benne. A 22-es szobában, a pajzs mögött egy kulcsot találunk. Várjunk még egy kicsit, amíg a lukból a falon elő nem röpül egy koskoponya, ezt is vegyük fel. A 27-es szobában megtaláljuk Durrigen MAGIC MISSILE pálcáját. Harcolhatunk vele, de vigyázzunk, hogy legalább egy töltete maradjon, mikor szükség lesz rá a 23-as szobában. A READ MAGIC-kel azonosítsuk be a talált varázslatot, és nyissuk ki a kis ládikót a kulccsal, ami a pajzs mögül került elő. Újabb kulcs, ami a 21-es szobában nyitja a zárat. A 23-as szobában rakjuk a ládát a liftre, küldjük fel, majd mi is menjünk fel vele. Itt a ládát nyissuk ki az UNLOCK CHEST-el. Vizsgáljuk meg a párnát, találunk benne egy ládikót, Rakjuk bele a nagy ládából előkerült rézkulcsot, átváltoztatja vaskulccsá. A 24-es szobában legegyszerűbb, ha levadásszuk MAGIC MISSILE-al a goblint, amelyiknek a fején a kulcs van, de az ügyesebbek fel is tudnak mászni érte úgy, hogy ne pusztuljanak bele. A zárat a konvertált kulcsunkkal nyissuk ki. A 26-os szobában a gomb és a kar váltott használatával az egymás alatt levő falapokból lépcsőt építhetünk. Menjünk fel rajta. Rakjuk be a helyére a háromszöget, amit a 28-as szobában találtunk. Előkerül Matil pálcája. Fogjuk meg a kart, ami a kőkockán van, rakjuk be a 24-es szobában a jobb szélső nyílásba, és húzzuk meg.

De mielőtt bemennénk a 25-ös szobába, még egy dologra szükség lesz: menjünk vissza a 23-as szobába, és a kőkockákra rakjuk le a talált varázspálcákat. A bal szélsőre Durriganét, a középsőre Matilét, a jobb szélsőre Lagunáét (amit a 28-as szobában találtunk). Lepottyan az égből egy csapdásított ládikó, benne van egy kulcs. Szedjük össze a pálcákat, és mehetünk a 25-ös szobába. Húzzuk meg a kart, és menjünk fel a lépcsőn (óvatosan!). A 29-es szobában nagyon egyszerű a dolgunk: a fekete golyó melletti lukba dobjuk be a könyvet, ami a 26-os szobában volt, a fehér mellettibe a koskoponyát, a piros mellettibe az ékszeres ládikót, ami a 31-es szobában volt, a zöld mellettibe pedig a borosüveget, amit a 27-es szobában találtunk. Előbukkan az ENCHANT LIQUID varázslat, amellyel mehetünk vissza a királyhoz. A kijárati ajtó a 20-as szobában zárva van, de Matil pálcájában van UNLOCK DOOR varázslat, használjuk hát. Amikor visszaértünk a trónterembe, varázsoljunk a szerzett gömbbel az edényre, amelybe eddig a komponenseket szórtuk. Most már csak a serleget kell megszereznünk, amelyből Wulf király elfogyaszthatja a főzetet. A kapott kulccsal nyissuk ki az ajtót az 58-as szobában. Az 56-os szobában végezzük ki az egyik őrt MASSACRE varázslattal, a másik által dobált kőgolyókat egyszerűen kerüljük el. Az 51-es szobában két megoldás is kínálkozik: vagy megöljük valahogy a két goblint, vagy egyszerűen STRENGTH POTION-t fogyasztva félrehúzzuk a falapot. Mindkét megoldás a kijárati ajtó kulcsához juttat hozzá. A nyugati ajtón csak Matil pálcájával juthatunk be. Az 55-ös szoba szörnyeit jelentős harcászati tartalékaink segítségével gyűrjük le, majd a talált kulcsot rakjuk a zárba. Hasonló stratégiával (bevethetünk néhány MASSACRE varázslatot is) tisztogassuk meg az 52-es szobát. Távozzunk, amerre jöttünk, a goblinoknál talált kulcs segítségével. Az őrök komplexumát most a 14-es szoba felől közelítsük meg, amelynek már nyitva az ajtaja. Tisztogassuk meg az 5-ös szobát, és a szerzett kulccsal nyomuljunk tovább. Fogjuk meg a két kulcsot és menjünk vissza az 52-es szobába. Rakjuk be a kulcsokat a zárba. Most már közel a cél! Az 53-as szobában a párnában egy kulcsot találunk. Az 54-es szobában találunk egy POLTERGEIST varázslatot, rögtön használjuk is el mindhárom töltetét. Sorban eltűnik a szobából három tárgy, utolsónak a láda, amelyhez egyébként sehogy sem lehetett volna hozzáférni. Menjünk keressük meg. A 47-es szobába került, nem éppen a szomszédba. Megtaláljuk benne a serleget, amit töltsünk meg az általunk készített főzettel úgy, hogy egyszerűen beledobjuk. A teli serleget adjuk oda a királynak, mire a fáradozásunkat szokás szerint egy kulccsal jutalmazza. Menjünk le újra a pincébe. A 82-es szobában ha vannak még pókok, hülyítsük meg őket a CONFUSIONM varázslatunkkal, és rakjuk be a kulcsot a zárba. Totyogjunk fel a lépcsőn, és máris a 4. szinten vagyunk.

4. SZINT

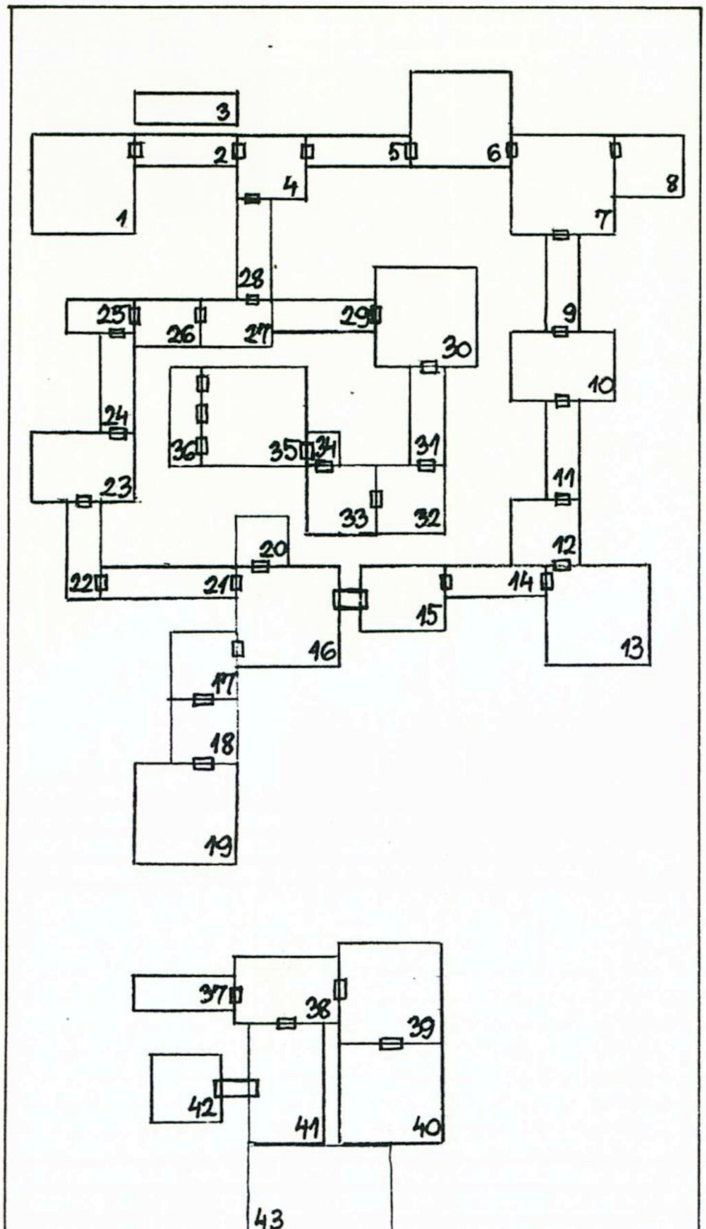
A 33-as szobából indulunk. Virágok, ablakok – úgy tűnik, kezdünk civilizáltabb régiók felé közeledni, ahol esetleg emberek is élnek. Nyissuk ki a ládát, aztán lépkedjünk rá a négy billenő kőlapra, az óramutató járásával megegyező irányban. Megjelenik egy 150 töltetes UNLOCK DOOR pálca. Ez nagy öröm, úgy tűnik a programozóknak is elegük volt már belőle, hogy a játék abból áll, hogy szaladgálunk körbe-körbe, és kulcsokat gyűjtögetünk zárt ajtókhoz. Sajnos, mint hamarosan kiderül, mégsem volt elegük belőle, ugyanis ezzel a pálcával a továbbiakban a zárt ajtóknak kb. 10 százalékát leszünk képesek kinyitni, a többihez ugyanúgy kulcsok kellenek. Nyissuk ki a pálcával a nyugati ajtót, majd a következőt is. A továbbiakban nem fogom leírni, hogy hol kell használni, ha egy olyan zárt ajtóval találkozol, amelyről a szövegben nem írom, hogy hogyan kell kinyitni, használd ezt a pálcát. A 35-ös szobában találunk egy DISPEL EVIL varázslatot, amely nagyon fontos lesz a későbbiekben, a démonokkal folytatott küzdelmünk alatt. A 36-os szobában találunk egy kulcsot, ezzel bejuthatunk a 42-es szobába. Itt a párna alatt találunk egy ládikót. A 43-as szobában a ládához a kulcsot a jobb szélső virág megvizsgálásakor találjuk meg. A jobb szélső faliszőnyeg alatt van egy gomb, nyomjuk meg. Megnyilt a bejárat a 36-os szobából a 37-esbe. A 37-es szobában négy bombát találunk, kiválóan alkalmasak falbontásra. Használjuk is rögtön az egyiket ebben a szobában, a NYOM ikonnal aktiválva. A 38-as szobába óvatosan lépjünk be, mert különben beesünk egy lukba. A 39-es szobában nyissuk ki a ládát a 43-as szobában talált UNLOCK CHEST varázslattal. Ha már itt vagyunk, pakoljuk a királynő hálószobájában talált bort az oltárra, egy kulcsot kapunk cserébe az istenektől. A 44-es szobában ugorjuk át a szakadékot (nem árt, ha előbb építkezünk egy kicsit, és kortyintunk a SUPER FAST italunkból is). A 45-ös szobában a párnába shirikant találunk. Állítsuk mindkét kapcsolót alsó állásba. A 46-os szobában ejtsük a méreggel bekent kulcsra az üvegcsét, amely emberi könnyeket tartalmaz (a 37-es szobában találtuk). A kulccsal nyissuk ki a ládát, egy STRENGTH POTION-t találunk benne, amelynek sajnos 1-es erőssége van, ami azt jelenti, hogy amint megisszuk, rögtön utána el is múlik a hatása. No, ezen segíthetünk. Rakjuk a 42-es szobában, a párna alatt talált ládikóba a BLESS POTION tekercset, amit az oltárnál találtunk. Vegyük ki a tekercset, és áldjuk meg a rajta levő varázslattal s STRENGTH POTION-t. Menjünk vissza az oltárhoz, igyuk meg az erőt adó italt, húzzuk el az oltárt, és nyomjuk meg a gombot. A 38-as szobában egy lépcső keletkezett. Robbantsuk ki a falat egy bombával. A 40-es szobában rakjuk be a zárba a kulcsot, amit az istenektől kaptunk akkor, amikor az óra tizenkettőt mutat. A trófea szájában találunk egy kapcsolót, nyomjuk meg, menjünk vissza a 37-es szobába, ott is nyomjuk meg a trófea szájában a kapcsolót, és a 40-es szobában tegyük meg ezt még egyszer. Ami történik, abból látható, hogy most éppen megspóroltunk egy bombát. Építkezzünk fel a keletkezett ajtóhoz, és menjünk be rajta. Húzzuk meg a kart, és menjünk át a rácson. Csak a kulcsot vegyük fel, a pénzt még ne, különben visszacsukódik a rács. Ha a kart meghúzzuk, kirobban a nyugati falon egy bejárat. A 48-as szobában a nagy ládához a kulcsot a párnában találjuk meg. Nyomjuk meg a kapcsolót a lámpa mögött, és robbantsuk fel a maradék két bombánkat. Menjünk be a 47-es szobába (óvatosan, szakadék!). Egy démonnal állunk szemtől szembe. Használjunk egy DISPEL EVIL-t, majd sorozzuk meg ellenfelünket shirikan lövedékekkel. Előpottyan egy zsák, amellyel, ha felvesszük 1000 arany fizetése árán megnövelhetjük hátizsákunk méretét (azaz egyszerre több tárgy lehet nálunk). Tisztogassuk meg az 50-es szobát is a démonoktól (itt is egy DISPEL EVIL-lel kell kezdeni). Sétáljunk vissza a 46-os szobába, és rakjuk be a kulcsot a zárba. Az 1-es szobában ne öljük meg a démont csak kerüljük ki, mert később nagyobb szükség lesz a DISPEL EVIL-re, anélkül pedig nem lehet megölni. Ha az előző szintről maradt még SHOT SHIELD italunk, az megvéd a démon lövedékeitől! A 3-as szobában addig húzgáljuk a kart, amig a ládát ki nem tudjuk húzni. Majd később kinyitjuk. Az 51-es szobában vegyük fel a lavórt, és szükség lesz a kulcsra is, amit az egyik korsóban találunk. Menjünk a 7-es szobába, és másszunk fel a kulcsért. Itt minden zárt ajtót ki tudunk nyitni az UNLOCK DOOR pálcánkkal. A 6-os szobában töltsük meg a kútnál a lavórt, és nyissuk ki a ládát. Ha megesszük az egyetlen normális sajtot, aranyat találunk benne. A teli lavórt rakjuk a 4-es szobában a kádra. A víz lefolyik a csatornán a 67-es szobába, egyenesen a hordóba. Nyissuk ki az ajtót, és a 67-es szobában rakjuk a csap alá az olajosüveget, amit a 48-as szobában találtunk. Nyissuk meg a csapot, az üveg megtelik olajjal. Az olajat dobjuk a tűzre az 51-es szobában. A felcsapó lángok lyukat ütnek a párkányon, leesik a kőgolyó, összetörik, kipottyan belőle az



első aranykulcs (még hármat kell megszerezni). Az 52-es szobában egy UNLOCK CHEST varázslatot találunk. Menmjünk be az 50-es szobába, és rögtön jöjjünk is ki (csak az a lényeg, hogy az 50-es szoba mind a négy ajtaján átmenjünk legalább egyszer). A 8-as szoba felé menjünk tovább. Nyissuk ki a zárat. A kőgolyót fel lehet venni, de nem lesz rá semmi szükség. A következő szobában gyűrjük le a démont a szokásos módon, egy kulcs marad vissza. A 10-es szobában pakoljuk ki egymásból a ládákat. Persze mindegyiken csapda van, és a középsőt csak UNLOCK CHEST-tel lehet kinyitni. A legelső ládában egy kulcs van. Ha a másik UNLOCK CHEST-tel kinyitjuk a ládát a 3-as szobában, felújíthatjuk apadozó DISPEL TRAP készletünket. A 11-es szobában használjuk a frissen szertzett kulcsot. A 12-es szoba kapcsolóját kétszer húzzuk meg. A 13-as szobában úgy kell a fatömböket húzigálni és tologatni, hogy szabaddá váljon a másik ajtó. Az egész leginkább az ún. 15-ös játékra emlékeztet. Az utolsó tömb, ha nem vagyunk elég gyorsak, visszacsúszik. A 14-es szobában is kétszer húzzuk meg a kart. Az IMMORTAL POTION, amit itt találunk, egy időre sebezhetetlenséget biztosít. A ládikóban zsetonok vannak, később még hasznukat vesszük. A 15-ös szobában „Játék a betűkkel" vár minket. A feladat egyszerű, a DIANOS feliratot át kell tologatni úgy, hogy vízszintesen olvasható legyen. A ládában megtaláljuk a második aranykulcsot. A 18-as szobában vegyük fel a három üveget, és adjuk oda a tolvajnak, a 16-os szobában. A 19-es a játékszoba. A korsókba ha zsetonokat dobálunk, vagy nyerünk vagy nem. A legnagyobb a nyerési esély a jobb szélső korsóban, ezért itt játsszunk először. A nyereményünket a középső korsónál szaporíthatjuk. A bal oldali korsóval nem újabb zsetonokat nyerhetünk, hanem pénzt vagy STAMINA POTION-t. Ennél a korsónál azonban minden pénzbedobásnál van esély arra is, hogy a gép eltörik, és nem játszhatunk többet. Ilyenkor egy kulcs pottyan elő, ezért mindenképpen addig kell játszani amíg a kulcsot meg nem kapjuk. Ez a szoba egyben nagyfokú tápolási lehetőség is a ravasz játékos számára. Ugyanis a programozók által használt véletlenszám-sorozat fix, ezért ha kimentjük itt az állást, és többször betöltve mindig ugyanúgy játszunk, mindig ugyanaz lesz az eredmény. Így rövid tapasztalattal hatalmas mennyiségű pénzt és STAMINA POTION-t nyerhetünk a bal szélső korsónál. A szerzett kulccsal a 15-ös szobában tudjuk a zárat kinyitni. A 20-as szobában először a nyugati lukon ugorjunk le, a 62-es szobában kötünk ki. Húzzuk meg a kart, és megkapjuk a kulcsot a ládához. Álljunk a kijárat mellé, és várjuk meg, amíg a falon megjelenik egy kulcslyuk (nem sokkal a „Hmmmm" szöveg után). Rakjuk be a kulcsot, ami a ládában volt. Felmegy a rács, és hamarosan az ajtó is kinyílik. Ebben a szobában van még egy nagyon érdekes tárgy, Rogal növénytrágyáját tartalmazó üvegcse. Ahányszor ledobjuk, a földből egy hatalmas növényi kacs hajt ki (a további építkezéseket megkönnyítendő). A ládában volt a méreg is, amit a tolvaj kért. Menjünk ki a 66-os szoba déli ajtaján, és a 14-es szobában lyukadunk ki. Vigyük el a mérget a tolvajnak, és adjuk neki oda, megkönnyítve a szenvedéseit. Ha most átkutatjuk, találunk nála még egy MIND BLAST varázslatot is. Ezután sorban ugráljuk le a 20-as szoba többi vermében is. Egy rakás pénzt és varázstárgyat szerezhetünk. Mindig ugyanúgy térhetünk vissza, ahogy az első alkalommal. Amikor a keleti lukba ugrunk le, és nyaljuk be az IMMORTAL POTION-t. Ezután egyszerűen várjunk, egy idő után megnyílik a lejárat. A 22-es szobában pusztítsuk ki a démonokat. A 24-es szobában a karok segítségével állítsuk be ugyanazt a mintát, ami a 26-os szobában látható. Megjelenik egy gomb, nyomjuk meg, aztán tegyük ugyanezt a 26-os szobában is. A 27-es szobában kivételesen NE nyomjuk meg a gombokat, hanem csak vegyük ki a bolygómodellt a ládából. A 28-as szobában némi matektudásra lesz szükség. A kapcsolókkal ugyanis egymás után a következő számokat kell kirakni: 29, 32, 16 és 7. Ha egy kar felső állásban van, akkor a felette levő szám hozzáadódik az összeghez, ha alsó állásban, akkor levonódik belőle, középső állásban nem történik semmi. A 29-hez például a 3-as és 27-es kapcsolóját felső állásba, az 1-esét alsó állásba kell tolni. A 29-es szobában megtaláljuk a második bolygómodellt. Ha a falon a balról negyedik, alulról ötödik követ megérintjük, újabb bolygómodell pottyan elő. A 31-es szobában szorgalmasan olvassuk végig mindent, az egyik könyvben egy tekercset találunk. Ha megvizsgáljuk a faliszőnyeget, előkerül egy kulcs. Menjünk a 32- es szobába, onnét az 57-esbe. A ládában egy READ MAGIC varázslatvan, amivel beazonosíthatjuk az imént talált tekercset. Az így szerzett UNLOCK CHEST-tel kinyithatjuk a ládát az 55-ös szobában. Újabb bolygómodellre bukkantunk! Az ötödik bolygómodell az 54-es szobában van. Menjünk el az 58-as szobába, és dobáljunk be négy bolygót a padlón levő lukakba, a következő módon: az ajtóhoz legközelebbi lukba dobjuk azt a bolygót, ami belülről világít. A szoba közepe melletti lukba a kis fehér bolygót, a maradék két lukból az ajtóhoz közelebbibe a piros bolygót dobjuk. Az utolsó lukba kerül a zöldes színű modell. Menjünk le az 56-os szobába. A Föld modellen találunk egy kapcsolót, nyomjuk meg, és kipottyan a falból a maradék két aranykulcs. Az 58-as szobában bármelyik lyukon dobjuk le a megmaradt bolygómodellt. Az 56-os szobában most egy fekete golyó maradt, amit ha megnyomunk felrobban, és leesik a kulcs, ami az 53-as szoba zárját nyitja. Az 54-es szobában található falapolból biztonságos átjárót építhetünk az 53-as folyosó elektromos padlózata fölött. Az 50-es szobában már nincs más dolgunk, mint berakni a zárakba a négy aranykulcsot, először az 1-es zárba, utána a 4-esbe, majd a 3-asba végül a 2-esbe, és vége ennek a szintnek is. A 30-as és 33-as szoba közötti ajtót ki lehet nyitni úgy, hogy meghúzgáljuk sorban a következő szobákban található karokat: 31, 32, 56, 54, 23, 58,30. A 42-es és 33-as szoba keleti ajtaján nem jöttem rá, hogyan lehet bemenni.

5. SZINT

Az 1-es szobából indulunk. Sajnos a program megszabadított minket minden tárgytól, kivéve a naplónkat. Így aztán alaposan pórul jártak az olyanok, akik az előző szinten tíz STAMINA POTION-t nyertek a játékszobában (én is ezek közé tartozom). No nem baj, legalább nem kell vesződnünk a sok felesleges tárggyal. Vegyük fel a márvány golyókat az 1-es és 2-es szobákban. Ha a 2-es szobában ráléptünk egy különálló kőlapra, a falon megjelenik egy koponya. Ennek szemüregeibe rakjuk be a két márványgolyót. Most jegyzem meg, jobb hozzászokni, hogy ezen a szinten a zárak túlnyomó többsége hasonló lesz, csak mást kell a koponyába rakni. A 4-es szobában vegyük fel az üvegcséket, és siessünk tovább, mert a gonosz drágakövek szívni kezdik életenergiánkat. Az 5-ös szobában a karok kapcsolgatása után hagyományos ugrándozással kerüljük el a szörnyeket a destruktív eszközök hiányában. A falrekeszben talált STRENGTH POTION-t benyakalva, toljuk meg a falapot középre, az ajtó kinyílik. A 6-os szobában egy smaragdot találunk. Igyekezzünk a 7-es szobába, és addig húzzuk el a falapot, amíg a varázsital hatása még tart. Az oszlopok tetején a ládikókat könnyen el lehet érni a szobában található ládára, majd a falapra ugorva, de alkalmazhatjuk a program tervezői által kiagyalt megoldást is, miszerint menjünk le a pincébe, és a 40-es szobában vágjuk a falhoz az üveg vért ott, ahol a pentagram van. Az egyik ládikóban újabb drágaköveket találunk, amelyek persze a smaragdhoz hasonlóan koponya-zárakhoz kellenek. A pincében, a 37-es szobában a ládában megtaláljuk Kamul MIND BLAST gömbjét. Ennek varázsereje kezdetben igen gyöngécske, de a szinten található rengeteg zöld kő összegyűjtésével ezt tetemesen feltornázhatjuk (néhány ilyen kő ott van mindjárt a gömb mellett, a ládában). Az IMMORTAL POTION-t, amit a 40-es szobában találunk, érdemes rögtön megerősíteni a 41-es szobában talált BLESS POTION-nel. Az urnát, amit a tekercs mellett találtunk, zúzzuk szét a kőtörővel a 37-es szobában, így előkerül a második smaragd is. A 9-es szoba előtt érdemes menteni egyet. Ugyanis a padlón van néhány mező, amelyre ha rálépünk a 6-os szobába a rács mögé kerülünk. Hamarosan jön Dianos, megfenyeget, és persze leszed valamennyit az életerőnkből egy varázslattal, aztán kienged. A 10-es szo-



5. SZINT

bában igyekezzünk a fekete golyókat átugrálni és félretologatni, mert ha hozzájuk érünk, felrobbannak. Húzzuk meg a kart, és a kulcsot rakjuk a zárba. A 11-es szobában csak a középső kart húzzuk meg. Menjünk fel a lépcsőn, álljunk a szörny elé, és amikor megindul felénk, gyorsan ugorjunk le. A szörny zöld köveket kezd termelni. Oldalról építkezzünk fel, és gyűjtögessük a köveket, amíg egy kulcsot is nem kapunk melléjük. Szedjük össze az építkezésre használt tárgyakat, és menjünk tovább. Most ismét egy nehéz produkció következik, ajánlatos menteni az állást. A 12-es szobában gyorsan szedjük fel a három tárgyat, ami a szakadék túloldalán van. Mivel a szörnyek azonnal megindulnak felénk, csak egyetlen lehetőség marad: ugorjunk vissza a szakadék fölött. Gyengébb ugrók előre építsenek be a luk fölé az innenső oldalról néhány csontot, hogy kisebb távot kelljen átugorniuk. A 13-as szobában a ládában pókmérget találunk, természetesen nagy szükség lesz rá. A zárat a 11-es szobában szerzett kulccsal nyissuk ki. A 14-es szobában koponya-zár van, rakjuk be a smaragdokat. A középső falapot ugorjuk át, mert ha rálépünk, beszakad és lezuhanunk Dianos nagy örömére. A 15-ös szobában, miután a ládát kifosztottuk, liftezzünk le. Dobjuk a pókmérget a pókra, és türelmesen várjuk ki, amíg kiszenved. Egy kulcs marad vissza, amely e szoba zárját nyitja. Ha a zárat kinyitottuk, liftezzünk le, és menjünk keletre. A következő szoba a VOID, totális sötétség uralkodik, a levegőben lógó tárgyakat sem szedhetjük le. Keressük meg az északi szoba bejáratát, ahol többek között egy rubint találunk. A 17-es szobában állítsuk be a 741-et a számzáron. A 18-as szobában toljuk a ládát a délkeleti sarokba, ha nem akarjuk, hogy hamarosan leessen, és húzzuk meg a kart a falon kétszer. A 19-es szobában a két falrekeszben két kulcsot és egy ládikót találunk, a ládikót még ne nyissuk ki. Ranger edényébe dobjuk be Ranger főzetét, amit a 4-es szobában találtunk. A ládát a 18- as szobában nyissuk ki a koponya-zárat a két rubinnal és a másik zárat a kulccsal. A harmadik zárba egy pénzérme kell, ehhez vissza kell menni a 8-as szobába. Itt Wulf király hajdani ártatlanul bebörtönzött fiának koponyájában megtaláljuk a pénzérmét és egy tigrisszem követ. Rakjuk be a 21-es szobában a falnyílásba az érmét. A 22-es szobában igyuk meg a maradék STRENGTH POTION-ünket, és igazítsuk be a deszkalapot úgy, hogy rá felugorva a kart is meghúzhassuk és az ajtón is be tudjunk menni. A 23-as szobában rakjuk be a jobb oldali koponya-zárba az ametiszt köveket. Menjünk vissza a 19-es szobába, és nyissuk ki a ládikót, amit itt találtunk. Ebben van a második ólomgolyó. Dobjuk be mindkét ólomgolyót az alkemista edénybe. Mindkettő arannyá változik! Az aranygolyókkal kinyithatjuk a második zárat is a 23-as szobában. Ha felliftezünk a 24-es szobában, a ládában egy igen erős STAMINA POTION-t találunk (de vigyázat, a középső falap csapda, ugorjuk át!). Gyűjtsük össze a kulcsokat a 25-ös és 26-os szobákban, és húzzuk meg a kart a 25-ösben. A ládában találunk két jade követ. Rakjuk be az egyiket az itt talált zöld ládikóba, és nyissuk ki a vörös ládikót. Előpottyan egy vérkő, a két ládikó átformázta a jade követ! Ugyanezt tegyük meg a másik drágakővel is. Menjünk vissza a 26-os szobába, a pénzeszsákok és az üvegcse leestek a plafonról, szedjük össze őket! Togyogjunk még tovább, egészen a 7-es szobáig, onnét pedig le a pincébe. Használjuk az egyik kulcsot a 41-es szobában. A 42-es szobában egy fekete követ és egy BANISH varázslatokat tartalmazó tekercset találunk. Vágjuk a vért a falhoz ott, ahol a pentogram van. A 26-os szobába kerülünk, és most már át tudunk menni a 27-esbe. Itt van egy PETRIFY varázslat, ezzel változtassuk kővé az üveg vizet, amit a VOID-ban szereztünk. Az eredmény egy türkisz drágakő. A 29-es szobában találunk még egy piros gömböt. Menjünk le a 27-es szobából a pincébe, és a kőtörővel zúzzuk össze a két piros gömböt. A két opált amit így szereztünk, rakjuk be a 29-es szoba koponya-zárjába. Itta a falon van egy üreg, amelyben Kamul gömjét erősítő zöld kövek vannak. Mielőtt továbbmennénk, nézzünk el a 28-as folyosón keresztül a 2-es szoba irányába. Itt egy pincelejáró nyilt a 3-as szobába. Megtaláljuk a második fekete követ és egy DISPEL MAGIC varázslatot. A DISPEL MAGIC-et használjuk el a 4-es szobában az egyik gonosz kőre. A két kő helyén csak egy türkisz drágakő marad. A 30-as szoba karórengetegén kényelmesen átkelheha a karók tetejére néhány követ rakunk. A 31-es szobában a jobb szélső koponyába a fekete (JET) köveket rakjuk be, a középsőbe a tigrisszemek kerülnek, a bal szélsőbe a türkiszek. A 32-es szobában bátran menjünk neki a koponya-zárnak, és várjuk meg, amíg majdnem az összes életerőnket leszívja. Gyorsan hörpöljük be a STAMINA italunkat, aztán berakhatjuk a koponyába a vérköveket. A 33-as szobában rakjuk le a BANISH tekercset, a MIND BLAST gömböt, az IMMORTAL és MAGIC SHIELD varázsitalokat. Ezután menjünk be a 35-ös szobába, és nyissunk be a középső ajtón. A pincébe, a 39-es szobába pottyanunk. Szedjük fel a zöld köveket, és siessünk vissza a 33-as szobába. Vegyük fel a lepakolt tárgyakat. A MAGIC SHIELD italt igyuk meg, a másik hármat rakjuk be a ládába. Menjünk be a 35-ös szobába, és szedjük ki a holminkat a ládából. Ha nem így hoztuk volna be őket, elveszett volna amint belépünk. Ez Dianos, a varázsló szobája, már közel vagyunk a célhoz. Várjunk egy kicsit, és megjelenik Dianos. Hosszas szöveget nyom, miközben mindenféle varázslatot dobál ránk. A legjobb azonban, ha rögtön az elején behörpintünk az IMMORTAL POTION-ünkből, odamegyünk a

mágushoz, és megszórjuk a varázstekercs BANISH varázslataival. Végül Kamul 245-ös erejűre duzzadt MIND BLAST varázsgömbjével támadunk. Hatalmas detonáció, szegény Dianos elpatkolt, csak a fejhe maradt meg, amit magunkkal vihetünk bizonyítékul, hogy megöltük. Vegyük fel a fejet és lépjünk be a középső ajtón. Egy nagyot zuhanunk, és itt a játék vége. Aki kiváncsi, hogy mi az, játssza végig...

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	100		
ZENE	98		A
JÁTSZHATÓSÁG	100		
Összesen:	100		

Fuss, ha kedves az életed!

SENSITIVE

Nagy kalandozásunk a játékok birodalmában most kicsit veszélyes helyekre vitt bennünket. A Sensitive földjén vezető utunkat szakadékok, felrobbanó macskakövek teszik nehézzé és persze, érdekessé is.

A legújabb logikai játékban minden szinten (60 különböző pálya van) kis kockákon kell átszaladnunk a kijárat felé (EXIT). Ha útunk során üres mezőre tévedtünk, menthetetlenül a mélybe zuhanunk. A legtöbb kockán egyszer mehetünk át, hiszen ezek miután ráléptünk rövid idő múlva felrobbannak. A pályákon találunk még olyan mezőket, melyek csak a második áthaladáskor semmisülnek meg. A szürke területeken megpihenhetünk a nagy rohanás után, és ide akárhányszor visszatérhetünk. Egy szint teljesítéséhez fel kell robbantanunk az összes sárga kockát és a kijárathoz kell megérkeznünk. Ehhez néha fel kell használnunk az anyagátvivő berendezéseket is. Minden negyedik szint végén a gép plussz élettel jutalmazza ügyességünket.

A program nagyon egyszerű és szép, de sajnos csak egy játékos játszhatja. Kis figuránkat a 2. joystickkel irányíthatjuk. A pályák teljesítésekor fontos, hogy útvonalunkat még elindulás előtt tervezzük meg, hiszen menet közben nagyon kevés idő jut gondolkodásra. A program jó keveréke az ügyességi és logikai játékoknak, ezért mindenkinek bátran ajánlom.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		58	
ZENE		61	
JÁTSZHATÓSÁG		98	64
Összesen:		90	

Az R-TYPE utódja

Atomic Robokid

A játéktermi automatákat gyártó IREM cég az R-TYPE-pal vívta ki magának az elismerést, hiszen munkájuk tagadhatatlanul minden idők egyik legjobb „shoot'em up"-ja (ha nem a legjobb). Azóta tucatjával készültek hasonló játékok, melyek az RT jegyeit hordozzák magukon. Az IREM pedig sorra dobja piacra a sikeres „Japán" stílusú lövöldözős játékokat, mint pl. az ATOMIC ROBOKID-et, melyet ezúttal az ACTIVISION konvertált át.

Kicsi, ormányos fémfigura. Nagyapja még mechanikus volt, apja elektronikus, ő pedig már „atomikus". Feladata nem szép nők vagy főnökök megmentése – egyszerűen csak 21 pályán kell végiglődöznie magát. A szintek rendkívül változatosak, néhány közülük soha nem látott formákat tartalmaz. Hosszukat tekintve is változóak – néha rövid, de kemény harcot kell vívni a továbbjutásért, máskor hosszabb, de nyugodtabb lesz a haladás. Három pályánként hatalmas fém/szövet mutánsokkal kell megküzdeni, bizonyítva rátermettségünket, hiszen ha hibázunk, kezdhetjük a küzdelmet elölről. A fő ellenségeket különböző részeiket sorban szétlőve semmisíthetjük meg. Amikor végre túljutunk a megpróbáltatásokon, szemtől-szembe párbajt kell vívnunk egy hozzánk hasonló robottal – győzzön a gyorsabb, a jobb. A mozgásterünk kevés, a lövéseink nagyrészét felfogja a középen futó asteroid mező, profinak kell lenni, hogy hiba nélkül átjussunk. Persze nem kell végig a kezdéskor adott fegyverrel küzdeni. Néhány ellenfelet kilőve tuti dolgokat kapunk: a zöld doboz – három irányba lövés, a kék – előre öt lövedék, a piros – nagy, erős lézer, a sárga – atombomba. Amikor egyszerre több fegyver is van nálunk, köztük a SPACE billentyűvel válthatunk. Ha nem megfelelő a doboz, egy-egy lövéssel megváltoztathatjuk színét, így bármikor nekünk tetsző dolgot vehetünk fel. Sajnos a fegyvereket nem használhatjuk örökké, tehát érdemes takarékoskodni velük, mindig azt használni, amely az adott pályán a legpraktikusabb. Érdekesség, hogy ha valamely ellenséghez hozzáérünk, az nem jelenti halálunk – ehhez el is kell találnia minket.

A C64 verzió grafikája szerencsére nagyon jó. A hátterek talán stílusuk (a már említett Japán stílus) miatt megkapóak. A sprite-ok változatosak, szokatlan formájúak, vadak. Mind a 21 szint teljesen különböző. A játékmenet változatos: nem kell mindig csak jobbra haladni, időnként mehetünk fel, le, bújhatunk tárgyak mögé, átcsúszhatunk folyosókon. Talán többeknek a grafika egy kicsit darabosnak tűnhet, de ez nem a programozók hibája, hiszen a játéktermi változatához teljesen hasonló. Az egyetlen negatívum, hogy túl sok ellenfél esetén a scroll jelentősen lelassul. A zene eredeti, hála a géniusz Martin Walker-nek.

Amigán a lehetőségekhez képest igen jól megközelítették az eredeti grafikai stílust. A játéknak szerintem mind kinézetre, mind tartalmilag meg van mindene, ami egy jó lövöldözős programhoz kell. A 21, komoly kihívást jelentő pálya csak két disc-en fért el. Természetesen ez a verzió több változatosságot, hátteret, sprite-ot tartalmaz, mint a C64-es.



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: C–64



Végezetül szeretnék kitérni a „Japán stílusra". Ez a játék, mint sok más nem grafikájának gyakorlati szépségével hódít, hanem annak stílusával. Aki látott már tipikus Japán rajzfilmeket, mint például a ROBOTECH? a BATTLETECH, vagy számtalan másikat, melyeket például a Super Chanell-en adnak időnként, az ismeri a kedves, kislányos nőfigurákat, a tizenéves kinézetű hős ifjakat, az elképzelhetetlen alakú – formájú űrhajókat, szörnyeket, sárkányokat és a fantasztikus technikákat. Aki olvasott olyan képregényeket, mint az AKIRA, az biztosan megkedvelte a szokatlan, sajátos formát és tartalmat. Nos annak, aki hozzám hasonlóan „szerelmese" a fent említetteknek, annak azt ajánlom, szerezzen be minél előbb egyet a nyugaton már rég hódító Japán Console-ok közül (konzol – ún. Cartridge-el működő video játék). A SEGA MEGADRIVE-hoz és a PC ENGINE-hez ugyanis számtalan ilyen stílusú játék van. Aki pedig marad az ilyen-olyan Amiga és C64 változatoknál, az próbálja ki a „család" néhány tagját: DRAGON BREED, SAINT DRAGON, ATOMIC ROBOKID, U.N. SQUARDRON, STRIDER I–II, PANG (OCEAN), MIDNIGHT RESISTANCE, ha pedig külföldön játékteremben jár: X-MULTIPLY, R-TYPE 2, STRIP MAH JONG. Ja igen, az AR-et Bard's Tale rajongóknak nem ajánlom!

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	79	82	A
ZENE	83	73	
JÁTSZHATÓSÁG	86	90	64
Összesen:	82	86	

Andre Panza nyomdokain

Panza Kick-Boxing

Úgy néz ki mostanára a software gyártó cégek eljutottak arra a pontra, hogy az eddig nagyrészben idétlen karate-típusú verekedős játékok helyett igényes munkákat adjanak ki kezeik közül (pl. Oriental Games). Az eddig ismeretlen francia FUTURA cég most egy újabb, maga nemében bombasztikus kick-box játékkal lepte meg a sportág szerelmeseit.

A P.K.B. első látásra grafikájával nyűgözi le a szemlélőt. Aki azonban közelebbről is megismerkedik vele, az egy tökéletesen(!) megírt, technikailag jól megszerkesztett, realisztikus programot talál. Az élvezeteket csak fokozza a csúcs zene és a hanghatások.

Kezdés előtt egy jótanács. Mivel a program minden meccs után fel akarja írni emberünk adatait, a 2. discről vegyük le az írásvédelmet (Persze csak abban az esetben, ha a jövőben folytatni kívánjuk a játékot).

Betöltés után a főmenüt kapjuk meg. A menü alapállapotban egy játékosra van beállva. Bal oldalon látható a mindenkori saját emberünk, a jobbon pedig a computer ellenfél (vagy a kettes játékos). A szereplők neve képük felett látható. Az általunk választható tagok, ha nem változtatjuk át őket „Boxeur A-I" néven futnak. A nekünk tetszőt az „Autre Boxeur" ponttal tudjuk kikeresni. Fontos, hogy szereplőt ne „fejről", hanem teljesítmény szerint válasszunk. A különböző boxolók adatai „Forme Physique"-vel kérhetők ki. Ezek: a boxoló ára – sikeres meccsek esetén emberünk egyre értékesebb lesz, így léphetünk feljebb a toplistán; Force – ütéserő; Resist – állóképesség, Reflex – gyorsaság. Ezen képességeink kezdetben igen gyérek a computer-ellenfelek mellett. Az egyik mód a növelésre, hogy minél többször győzünk – sajnos ez kezdésnek rizikós és nehéz. Jobb, ha először edzőterembe megyünk, az „Entrainement" pont segítségével. Ugrókötél: kb. 35 másodpercig kell a joy-t folyamatosan, ütemre jobbra-ballra rángatni, siker esetén állóképességünk 4%-al nő. Súly: amikor emberünk megmeli a súlyzót, a tűz gomb őrült nyomogatásával lehet kinyomni. Akinek van a joy-án Auto-fire, annak ez nem probléma, plusz 2% erő. Rugdosás: a joy fel-jobb(bal)-le húzásával minél többször el kell találni a párnákat, plusz 1–5% gyorsaság. Egyszerre sajnos mindig csak egy sorozat végezhető el, de mindenképpen szánjunk arra időt, hogy lehetőleg maximumok legyünk minden téren.

„Choix des Coups" – a produkálható ütés és rúgásfajták megtekintése: melyik joy-állás mit eredményez. A pozíciók nekünk megfelelően átállíthatók. „Joy 1, Clavier, Amiga" – a játékost/játékosokat joy-al vagy billentyűzetről irányítsuk. Amiga-computer játékos. „Classements" – eredmény és éremtáblázat lehívása. A computer ellenfelek képe mellett mindig látható egy kis ábra – zászló vagy kupa – ha megverjük, ezt nyerjük el tőle.



FOTÓ: AMIGA

„Demo" – bemutató játék.

„Options" – mellékmenü. „Nombre de Rounds" – hány menetes legyen a meccs. „Changer le Nom D'un Boxeur" – a boxolónk átnevezése. „Reinitialiser Un Boxeur" – a boxoló „visszaírása". Ha törölni kívánjuk egy játékosunk állását, amit a gép folyamatosan kimentett minden meccs után, ezzel az opcióval tehetjük meg. „Sauvegrade..." – ennek a pontnak a jelentésére sajnos nem jöttem rá, de nem hiszem, hogy túl fontos lenne. Egyébként ebben a menüben a játékosok adatai láthatóak, innen is lehet válogatni. Magát a küzdelmet a főmenü „Combat" pontjával lehet elkezdeni.

A meccsek kezdetben, kevésbé híres ellenfél esetén egy üres teremben folynak, a komolyabb versenyek telt ház előtt, a szurkolók örjöngése és a vakuvillanások közepette. A dobogó két oldalán, felül látható lámpasor a küzdőfelek energiáját mutatja. akinél az összes lámpa kialszik, az a vesztes. Mivel igen sok féle mozgást végre lehet hajtani, a figura irányítása elsőre, amíg meg nem szokjuk nehézkes, bonyolult. A játékosok menet közben, egy-egy komolyabb sorozás után könnyen kifekszenek. Annak viszont, aki először fekszik „keresztben", vége. Van egy rúgásfajta, a lábsöprés, amit jól alkalmazhatunk energiaszerzés céljából. Ha így elgáncsoljuk háromszor az ellenfelet, annak energiája ugyan nem fogy, de mi időt, na és egy egységnyi „lámpát" nyerünk.

A játék grafikája nagyon klassz, színes és aprólékos. A szereplők animációja élethű, rendes kick-boxosok szerint is profi. Az életszerűséget jól bizonyítja, hogy nem elég a sikeres szerepléshez, ha csak jól verekszünk. Hiába viszünk be egy 90%-os ellenfélnek tíz ütést, ha mi csak 45%-osak vagyunk és az ő egy ütésétől is kikészülünk. Mivel a játékkal elég sokáig kell szórakozni, hogy látványos eredményt érjünk el, ezért igazán csak a stílus kedvelőinek ajánlom. Egy bunyó elejéig viszont mindenki kipróbálhatja.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	93		
ZENE	85		A
JÁTSZHATÓSÁG	96		
Összesen:	95		

REJTVÉNY

Az 1990/6. szám helyes megfejtői:
Fehér Szabolcs (Budapest), Kovács Mihály (Budapest), Zsidókovits Péter (Budapest), Jóföldi Endre (Kaposvár), Ammán Zoltán (Mohács).

A 6. szám helyes megfejtése: CONTINENTAL CIRCUS

REJTVÉNY/1

A 7. szám sikerén felbuzdulva ismét totózni hívjuk kedves olvasóinkat!
A helyes válaszok betűjelét kell beküldeni (1, 2, X)!

1. Ki a Dizzy című játék főszereplője?
1. Egy manó
2. Tojásemberke
X. Egy jegesmedve

2. Mely cég adta ki Flimbo's Quest című játékot?
1. OCEAN
2. SYSTEM 3
X. UBI SOFT

3. Mely programoknak *nem* készült második része?
1. STRIDER
2. MIDNIGHT RESISTANCE
X. ROBOCOP

Ivan „IRON MAN" Stewart's Super Off Road Racer

Végre-valahára megszületett az első olyan autós program, mely nem csak egy/két játékosnak nyújt szórakozást. Ez a „90-es évek versenye! Aki nem tudná, mire vállalkozik, annak eláruljuk, hogy az „Off Road Race" nyersfordításban „Verseny úttalan-utakon"-t jelent, tehát jobb ha mindenki felkészülegy komoly rázkódásra!

A program nevét Ivan Stewart-ról, a sportág kiválóságáról kapta. Aki tudja otthon fogni a műholdas adások közül az Eurosport-ot, az élőben is megtekinthet egy ilyen 4x4-es truck-ok által futott versenyt. Az esemény rendszerint sportcsarnokokban, közönség előtt, mesterségesen épített pályán folyik, ahol a készítők igyekeznek a legextrémebb útviszonyokat előállítani – a méteres homokbuckáktól kezdve a sárgödrökig mindent. Mivel a Graftgold ezúttal tökéletes munkát végzett, nem fogunk játék közben elaludni.

Kezdéskor a játékosok beírhatják pontos személyi adataikat, kiválaszthatnak egy nekik tetsző nemzetiséget és máris kezdődik a hajsza. Minden menetben négy induló van, köztük Ivan egy fehér kocsival képviseli magát, tehát rá jó lesz vigyázni. A nem computer játékosok három, egyenként 200 000 dollárt érő Credit-tel rendelkeznek. Ebből mindig egy akkor fog elfogyni, ha nem sikerül elsőnek beérni. (Ezt az eredeti játéktermi verzióból vették át, három vesztes menet után újabb pénzt kell bedobni). Erdekes, hogy ha ketten játszunk, és társunk ér be elsőnek, elég másodiknak is lenni, a Credit megmarad. Még egy módon felhasználható a Credit, vásárlásra (ami csak profiknak ajánlott). A versenyek után, helyezéstől függő összeget nyerünk. Ebből öt féle plusz dolgot vehetünk kocsinkra. Nitro, 10E $: hirtelen sebességnövelő, kilőhetünk vele. A tűz gombbal aktivizálható. Top Speed, 100E $: a végsebességet növeli. Tires, 40E $: élesebb ívben fordulunk vele. Shocks, 60E $: csökkenti a rázkódást. Acceleration, 80E $: a kocsi erejét növeli. Igyekezzünk csak annyi dolgot venni, amennyi pénzünk a futam után van, mert az extra költekezés már a Credit-ből megy.

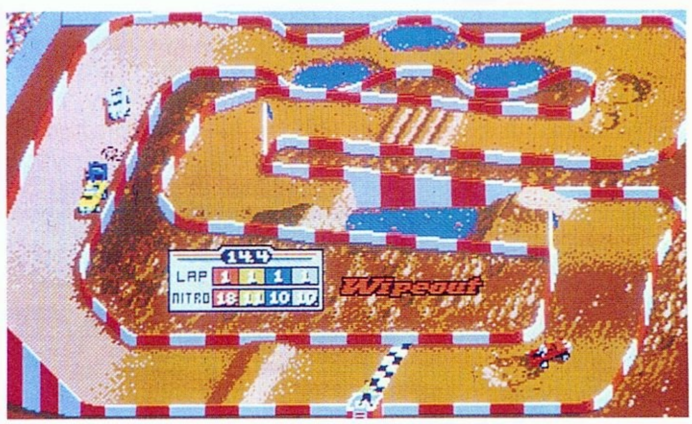
A versenyt fél-felülnézetből, 3D-ben láthatjuk. Található még egy kis táblázat is, mely a megtett köröket és a még rendelkezésre álló Nitro-k mennyiségét jelzi.

Az Off Road Racer mind Amigán, mind C64-en hárman is játszható. Előnye a legtöbb autóverseny-programmal szemben, hogy nagyon hangulatos, rendkívül izgalmas. Mindkét verzió grafikája csúcs, a C64-esé tökéletes, az autó sprite-ok bombasztikusak. Játék közben stílusos effektek – dudálás, a Nitro puffanása –, és hangulatos „amerikai" zenék – rock and roll, country – hallható. Vétek elszalasztani.



FOTÓ: C–64

FOTÓ: AMIGA



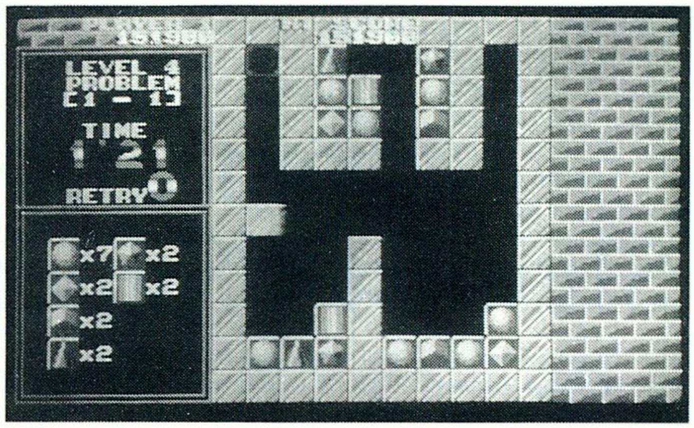
Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	81	83	A
ZENE	78	69	
JÁTSZHATÓSÁG	86	88	64
Összesen:	85	87	

A Galamb utcában kipróbálható

PUZZNIC

A TAITO egyszerre két játéktermi automatával robbant be a logikai-ügyességi játékok piacára, új híveket szerezve ezzel a stílus szerelmeseinek. E két játék a PUZZNIC és PLOTTING. Mindkét „mű" egy-egy teljesen új ötletet dolgoz fel a programozók leleményességét bizonyítva, most az utóbbit helyezzük nagyítónk alá. Sajnos egy dolgot kihagytak (érthetetlen módon) az eredeti játékból – ott ugyanis minden sikeres továbblépés esetén egy lengén öltözött Japán hölgy képének részletét kapjuk meg. Az eredeti automata a belvárosi Galamb utcában, egy mulatóban megtekinthető, kipróbálható.



FOTÓ: AMIGA

A játék elején kiválaszthatjuk a nekünk tetsző nehézségi fokozatot. A játéktérben különböző mintázatú kockák hevernek, melyeket időre kell eltüntetnünk a sikeres továbbjutáshoz. Ez akkor következik be, amikor kettő vagy több megegyező mintázatú kocka összeér. A képernyő bal oldalán látható egy táblázat, amely megmutatja, hogy az adott pályán melyik mintából mennyi található. Ezt érdemes mindig áttanulmányozni. A problémák akkor kezdődnek, amikor egy minta páratlanul szerepel, hiszen ilyenkor úgy kell okoskodni, nehogy valami egyedül maradjon. A későbbi pályákon már nehezítések, pl. liftek is találhatók. Az elemeket mozgatni egy keret segítségével tudjuk úgy, hogy ezt rávisszük a kiválasztott elemre és a tűzgombot folyamatosan nyomjuk plusz a joyt a megfelelő irányába húzzuk. A space megnyomására egy menüt kapunk, ahol újrakezdhetjük az adott pályát (természetesen a megmaradt idő alatt). Az újrakezdéseink számát – RETRY – az időnkkel együtt szintén a bal oldalon látjuk. Ennyi ismertető után szerintem mindenki el tud indulni ezzel a minden szempontból bombasztikus játékkal.

Mind az Amiga, mind a C64-es verzió megvalósítása nagyon klassz, a játéktermi színvonalat azonban egyik sem éri el. Ami ennek a játéknak a varázsát adja, az mégis a rettentő jó játékötlet és menet, amelyek miatt mindenkinek melegen ajánlom. Végre született egy program, amely elhomályosítja a Tetris kissé már poros dicsőségét.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	65	58	A
ZENE	65	62	
JÁTSZHATÓSÁG	98	98	64
Összesen:	83	80	

Az 576 KByte országos klubhálózat kialakítását kezdte el.

●●●

Várjuk mindazoknak a művelődési házaknak, iskoláknak, kluboknak, számítógépes szakköröknek a jelentkezését, akik az 576 KByte klubhálózathoz csatlakoznának.

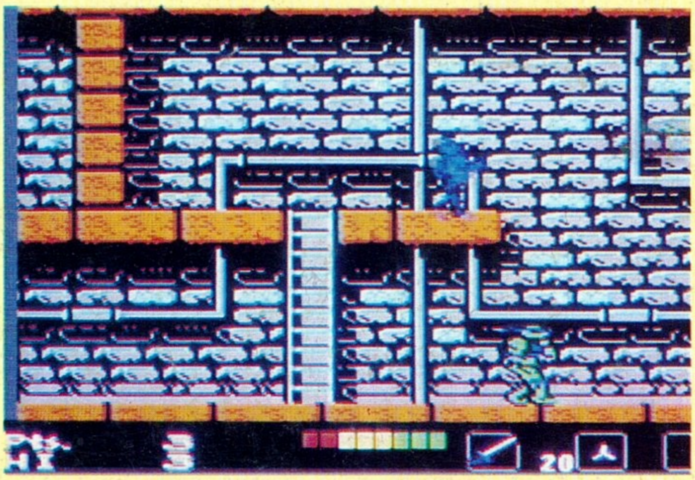
●●●

Érdeklődni levélben 1389 Budapest, Pf. 132, vagy telefonon 176-3927-es számon Balogh Zsoltnál.

Kérésére részletes tájékoztatót küldünk.

ÁRA: 79,– Forint

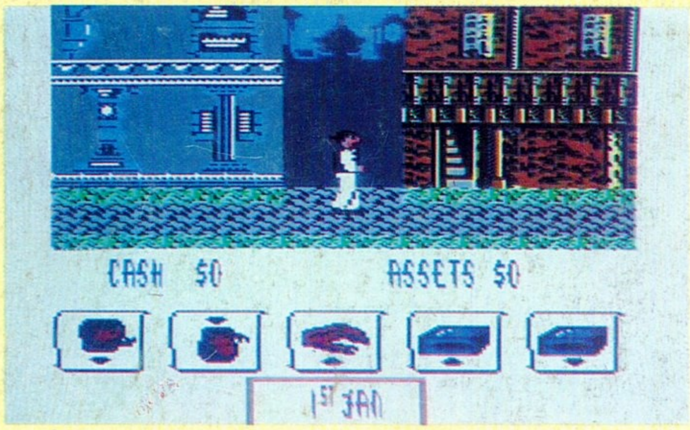
JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



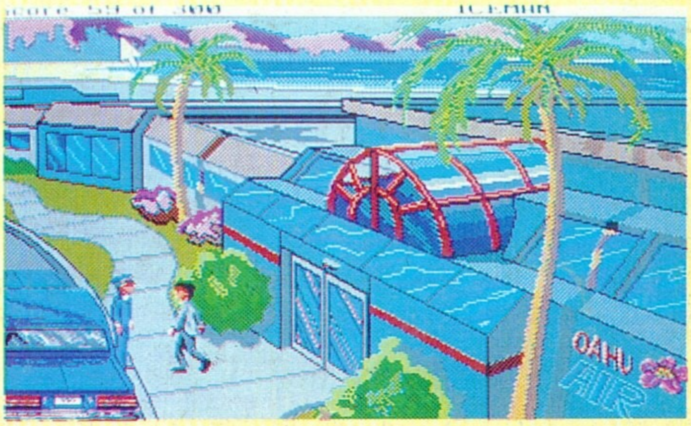
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



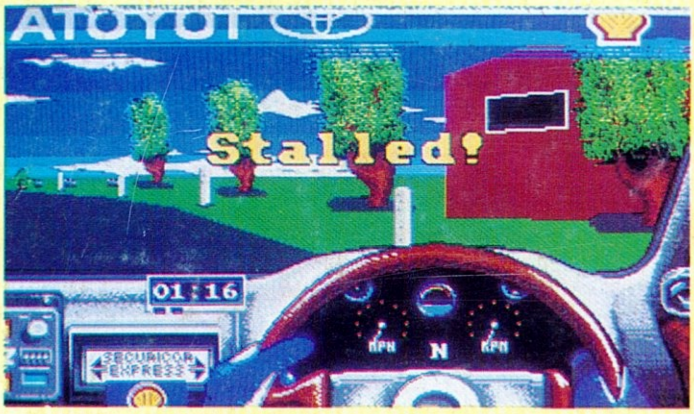
INVEST



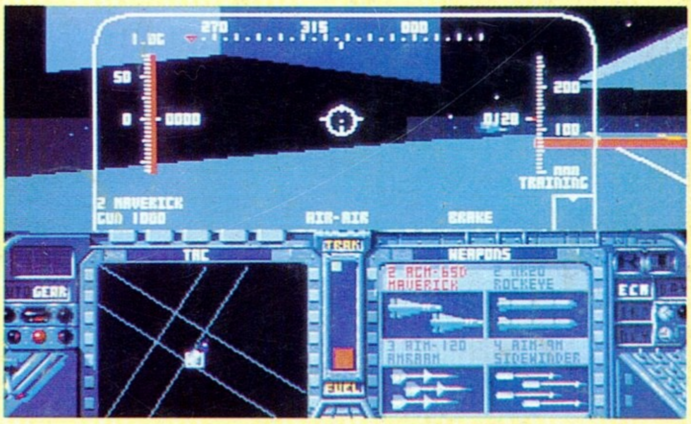
TAI–PAN



CODENAME: ICEMAN



TOYOTA CELICA GT



F–19 STEALTH FIGHTER